
Año III Número 18- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
¡REGALAMOS CIENTOS DE PREMIOS EN NUESTRO CONCURSO DRAGONBALL!
PARA CONSOLAS
¡Continúa el espectáculo!
TORTUGAS NINJA V
SUPER STAR WARS
RETURN OF THE JOKER
ROLO TO THE RESCUE
La estrella japonesa de los videojuegos
DRAGON BALL
HOBBY PRESS
8 414090 100168 00018



NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
C/D FCA!


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburgesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

A LA DE UNA...



Todo un GAMEBOY.
Una portátil única.
El fenómeno de los 90...
¡¡Ahora por sólo **8.595** Pts!!
IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.

A LA DE DOS...



Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:
GAMEBOY a todo plan – con auriculares, pilas y cable Game Link –, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero.
11.200 Pts IVA incluído.



¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK:
GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío!
14.995 Pts IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.

Y A LA DE TRES !!!



GAMEBOY™

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

© 1991 Nintendo.™ & ® are trade marks of Nintendo

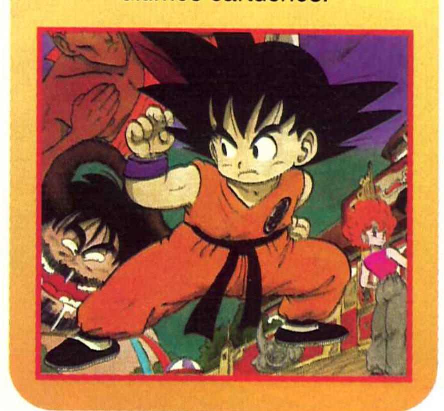
CID FCA!

SUMARIO

Año III - Nº 18- Marzo 1993- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.





En Hobby Consolas estamos de enhorabuena. Por un doble motivo. En primer lugar, porque cada mes sois más los que leéis atentamente nuestras páginas, en busca de las novedades del mundo consolero. Por ello, y aunque parezca un tópico, queremos daros las gracias. Porque, y en este caso es más cierto que nunca, sin vosotros no tendría sentido esta revista. El segundo motivo de alegría es que este mes nos hemos superado a nosotros mismos. En estas páginas podréis disfrutar de un amplio y sensacional reportaje acerca de uno de los cartuchos que más estáis deseando ver: «La Bola de Dragón», protagonizado por el mismísimo Goku. Además de toda una estirpe de juegos realizados en el lejano Japón. Esperamos que cada mes sigamos mejorando. Aunque, ciertamente, a veces parezca complicado conseguirlo...



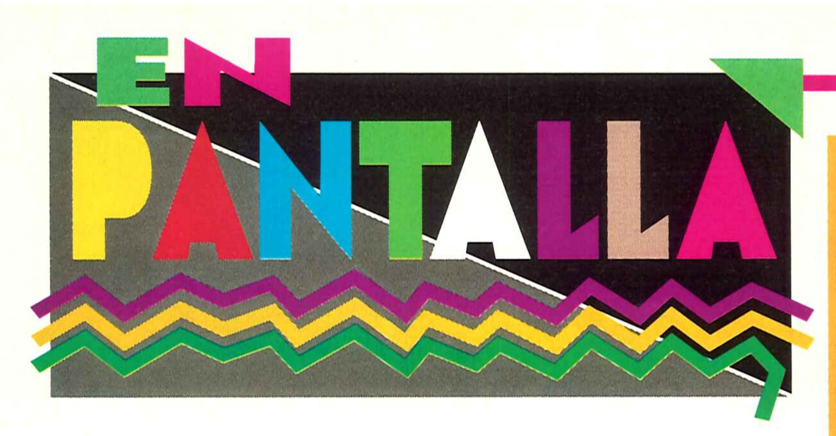
Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García **Redacción:** Marcos García, S. Herranz, C. Frutos, B. Sol, J.L.del Carpio, M. del Campo, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández **Fotografía:** Luis Covaleda **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.


¡QUE VIENE
TRES NUEVOS JUEGOS AL MOGOLL
SAYONARA BABY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
MULTIPLICATE
Recoge productos Krusty por todo el mundo para ganar el primer premio de un concurso de TV.
JALECO
Acclaim
Terminator 2 TM: Judgement Day © 1991 Carolco International N.V.
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos los títulos y personajes son marcas registradas.


JALECO
Maniac Mansion
NO VAYAS SOLO
En la mansión del Dr. Fred suceden cosas muy extrañas.
PANTALLAS EN CASTELLANO
BASED ON THE ORIGINAL LUCASFILM GAMES
SEE THE TV VERSION ON THE FAMILY CHANNEL
VEN A LA NINTENDO
Official Nintendo Seal of Quality
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



LOS REYES DEL ASFALTO

Preparad los circuitos de vuestra **Mega Drive**, porque van a echar chispas con **«Championship Pro Am»**, una **encarnizada carrera automovilística** con 24 niveles que dejará boquiabiertos a los ases del volante... ¡y del juego sucio!.

En este apasionante cartucho, -en el que vuestros enemigos parecen más preocupados por no dejaros avanzar que por ganar la carrera-, **podréis utilizar algunas ayudas** tales como ruedas adherentes, turbos, bombas e incluso misiles, que dejarán la pista limpia de rivales de toda clase.

¡Ah!, y no sólo tendréis que enfrentaros a esos chalados, sino que además deberéis esquivar charcos de agua y aceite, si no queréis dar con vuestros huesos en el hospital más cercano... ¡que será lo que seguramente acabaréis haciendo!.



AVISO DE LA REDACCIÓN

Temblad compañías, temblad cartuchos mediocres... porque a partir de este número el equipo de "comentajuegos" de Hobby Consolas nos vamos a pasar a la línea dura. Se acabó el ser benévolos con los jueguecillos sin destino, con los gráficos lamentables, con esas melodías que taladran los oídos... A partir de hoy vamos a ser súper estrictos en nuestros criterios y vamos a tratar de dar a cada juego lo que se merece. Los juegos buenos serán tratados como tales, por supuesto, pero los que no pasen nuestro control de calidad...

Así que no os asustéis cuando paséis las páginas de esta revista y observéis que las puntuaciones de los juegos de este número son un poco más bajas que las que hemos venido otorgando últimamente.

Y para que os hagáis una idea, aquí están los parametros que vamos a seguir a partir de ahora:

10 a 40: Un auténtica basura. Si tienes huecos en la biblioteca o le quieres gastar una broma a alguien...

41 a 60: Sólo para incondicionales. Si es tu tipo de juego y quieres conseguir un cartucho más para la "cole"...

61 a 70: Entramos en la zona de los cartuchos dudosos. Algunos detalles técnicos y/o jugables pueden restar bastantes puntos a la nota. Piénsatelo dos veces.

71 a 80: Aquí incluiremos a los juegos buenos, pero que carecen de esa chispa especial propia de las grandes producciones.

81 a 90: Consíguelo sin ninguna duda. Tan sólo alguna pequeña tontería no le permite subir a lo alto del ranking.

91 a 100: Este es el cartucho de tus sueños. Un clásico imprescindible e imprecedero para tu colección.

¿Ha quedado claro, no?

STORM: UNA «TORMENTA» QUE ARRASARÁ ESPAÑA

No hay duda de que España se ha convertido en un atractivo mercado para las compañías de videojuegos. Un buena prueba de ello es que durante este mes nuestra redacción fue visitada por representantes de la prestigiosa compañía inglesa Storm/Sales Curve, sello que será distribuido en nuestro país por Dro Soft.

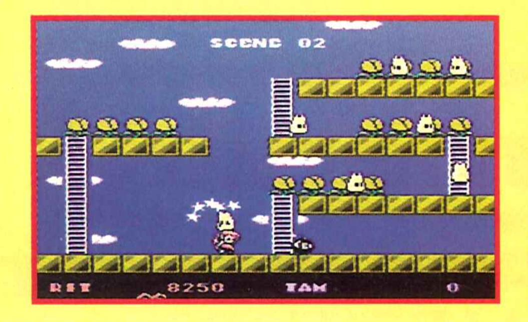
Nadia Sigh tuvo la amabilidad de mostrarnos los tres primeros cartuchos que constituirán el pistoletazo de salida de la campaña. Estos serán los siguientes:

Para la **Super Nintendo**, aparecerá a mediados de abril **«Super SWIV»**, un conocido arcade que utiliza un helicóptero o un camión (a elegir) para deshacerse de las interminables defensas enemigas.

Por otro lado, un juego de plataformas, **«Rodland»**, -título que ha cosechado notables éxitos en los ordenadores-, saldrá, por las mismas fechas para **NES y Game Boy**. Dos excelentres títulos de los que pronto todos podremos disfrutar.



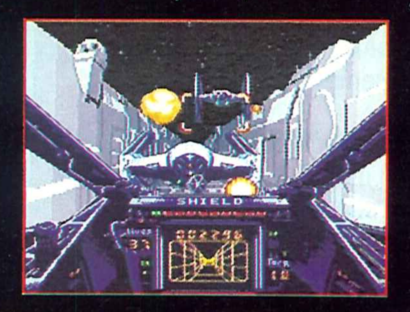
Nadia Sigh visitó nuestra redacción y nos obsequió con geniales cartuchos y con su encantadora presencia.













La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta
la conversión más fantástica
de la mejor superproducción de todos los tiempos:
Super Star Wars.

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER PACK ESTRELLA
Incluye:
- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

© 1991 Nintendo. ™ & ® are Trade marks of Nintendo. Star Wars game © 1992 Lucas Arts Entertainment Company.
C/D FCA!

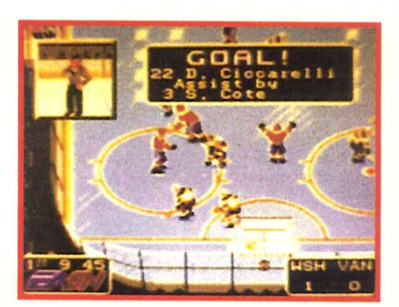


HOCKEY EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

HOCKEY SOBRE HIELO, con mayúsculas es lo que os ofrece **"NHLPA Hockey 93"**, una nueva versión para **Super Nintendo** de este gran éxito de Mega Drive.

Todas las virtudes técnicas de la 16 bits de Nintendo se han aprovechado para conseguir la máxima espectacularidad, incluyendo opciones tan interesantes como la **repetición instantánea de las jugadas más interesantes o más conflictivas, la competición entre dos jugadores, el juego por parejas contra la máquina y el efecto de retransmisión televisiva,** el cual ha sido perfectamente conseguido.

Más de 500 profesionales de este deporte que apasiona a los seguidores de medio mundo, harán su aparición en una lucha sin cuartel.





El Club Nintendo cambia de casa

¡Atención amigos de Mario !. El Club Nintendo de Erbe -que, por cierto, ha alcanzado ya la respetable cifra de 100.000 socios-, ha cambiado de domicilio. ¿Que dónde se han ido?. Pues tomad nota. Su nueva dirección es:

C/ Rodriguez Marin, 61. 28016 Madrid.

Y su teléfono el 91-562-83-01.

Bueno. Ya sabéis dónde tenéis que dirigir vuestras cartas y llamadas. De nada.

HI TECH AL ASALTO DE NINTENDO

Hi Tech Expressions, la firma estadounidense que ya obsequió a los usuarios de Nintendo con juegos como **«The Hunt for Red October»**, se está preparando para no dejar que ninguno de vosotros se separe ni un momento de su consola.Sus dos últimos juegos, **«Harley's Humongous Adventure»** y **«Tom & Jerry»**, son una buena muestra.

Harley es un adolescente muy curioso, y eso es algo que le va a costar muy caro en cuanto aparezca en las pantallas de vuestra **Super Nintendo**. Su invento favorito, una máquina que reduce cualquier objeto al tamaño de un guisante, se ha vuelto contra él y lo ha dejado hecho un enanito. Para escapar de esta difícil situación, tendrá que buscar por toda su casa las piezas que le permitan reconstruir la máquina, y así recuperar su tamaño normal. Para ello, podrá saltar, correr y nadar, escapando de la persecuciöin de una multitud de bichitos creados por su propia máquina.

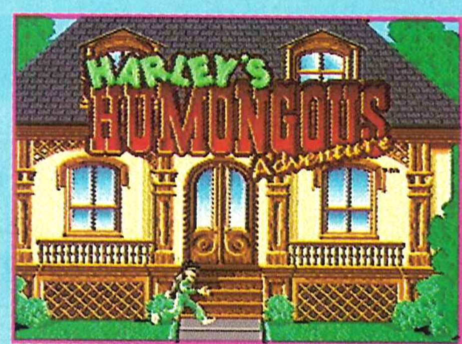
Por otro lado, en **Tom y Jerry**, el simpático ratoncillo tendrá que conseguir abrirse paso desde las afueras de la ciudad hasta su dulce hogar, sin servir de bocado a ese malvado, aunque divertido, gato Tom. ¿Lo conseguirá? Who knows!

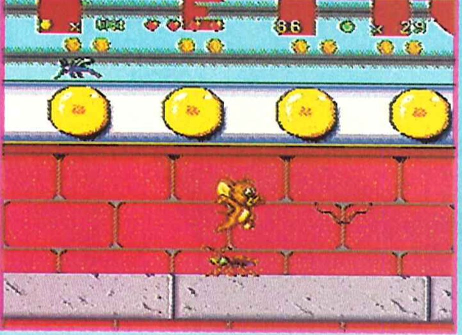


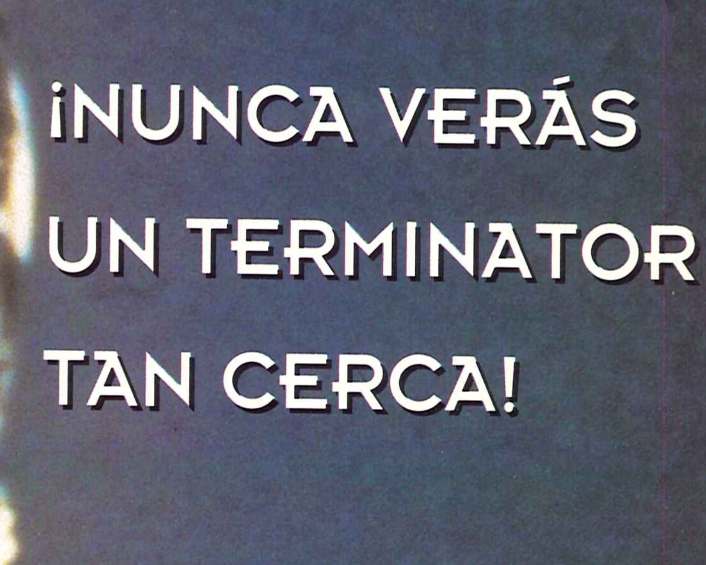










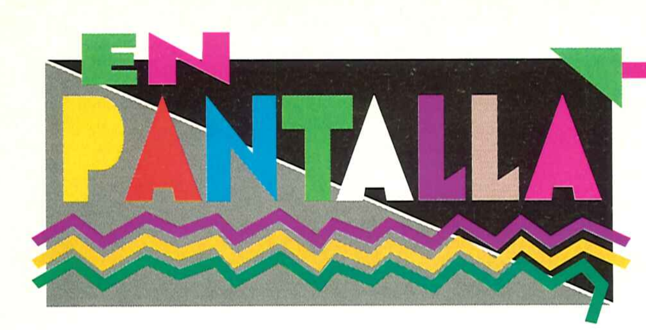






EL MAYOR ÉXITO EN LAS SALAS
RECREATIVAS AHORA EN
SEGA MEGADRIVE

Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorisation.
Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN. Ltd ©1992, LJN Ltd. All rights reserved



PIRATAS VIDEOCONSOLEROS

Al parecer, el mundo de las videoconsolas tampoco queda libre de la siniestra sombra de la piratería y de la venta ilegal de cartuchos.
El pasado 26 de enero, el **Grupo de Investigación Fiscal y Antidroga de la Guardia Civil de Barcelona,** logró desmantelar un ingenioso fraude, que ha perjudicado tanto a los sufridos consumidores como a las multinacionales **Sega y Nintendo.**
Precisamente gracias a estas dos compañías, la Guardia Civil tuvo conocimiento de la venta en la Ciudad Condal de un buen número de consolas y videojuegos bajo la marca **Creation** que utilizaban personajes legalmente registrados por las dos empresas japonesas, sin la pertinente autorización de las mismas.
Además, en la promoción de estas consolas se anunciaba que contenían de origen alrededor de **700 videojuegos,** lo cual, evidentemente, era falso, ya que esos juegos no estaban completos y tan sólo poseían unas cuantas pantallas.
Avisados estáis. ¡Cuidado con lo que compráis por ahÍ!.

LOONY TOONS: UN CARTUCHO MUY "ANIMADO"

La popular compañía **Sunsoft** ha creado un sensacional y súper divertido cartucho titulado «Looney Tunes», basado en la popular serie televisiva de dibujos animados.



Con él, tendréis la oportunidad de ver desfilar por la pantalla de vuestra **Game Boy** a todos esos gigantes de la animación: desde el **Pato Lucas** hasta **Bugs Bunny,** pasando por **Piolín, el gato Silvestre, Speedy Gonzales o el Correcaminos.**
Por el momento tan sólo os podemos decir que el juego consta de siete niveles en los que viviréis una simpática aventura relacionada con cada uno de los personajes. Pero no nos perdáis de vista porque pronto os traeremos muchas más noticias a cerca de este prometedor y atractivo cartucho.



CHESTER CHEETA: DE MATUTANO A SUPERNINTENDO

Seguro que todos habéis visto el simpático anuncio televisivo de los **Cheetos de Matutano,** ¿verdad? Pues ahora resulta que el felino protagonista ha decidido trasladarse a la pantalla de **Super Nintendo,** en un trepidante cartucho llamado «**Chester Cheeta**», en el que podréis vivir una original aventura con múltiples animales de todas las latitudes.
Vuestro objetivo consistirá en ayudar al pobre Cheeta a escapar de su prisión del **Four Corner Zoo.** Para conseguirlo, tendréis que reunir todas las piezas de una moto, a lo largo de los cinco niveles del juego: Four Corner's Zoo Park, Monkey Pits, Gator Alley, Hidden Caves y Bird Houses. Cada uno de ellos tiene sus peculiares y fieros enemigos, así como una serie de objetos que deberéis conseguir.





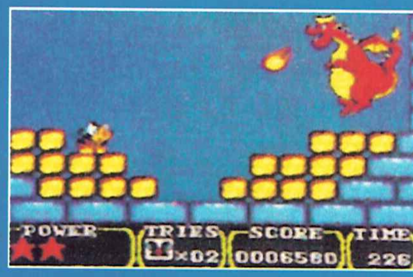
Lógicamente, no todo serán dificultades, ya que también encontraréis valiosas ayudas, como los distintivos (si lográis reunir 100 obtendréis un crédito extra) y las patas de guepardo, que os devuelven toda vuestra energía felina.
Iros preparando porque se aproxima un auténtico bombazo.

LO ULTIMO EN JUEGOS

MASTER SYSTEM II

ESTOS JUEGOS SON LA FIESTA







Date un garbeo con Mickey por castillos ruinosos encantados, oscuras grutas, y bosques vivientes. Visita una juguetería enloquecida y utiliza tu ingenio para escapar de amenazadoras trampas, explorar pasajes secretos y restaurar la paz y la felicidad en el país de la ilusión.



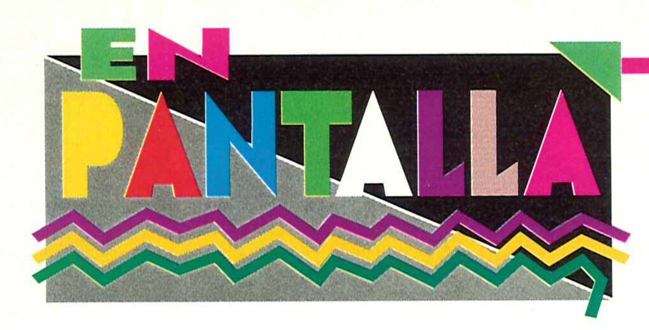




Saca un billete para Gotham City. Sigue la pista del pingüino y sus secuaces hasta la muerte. Lucharás contra matones que disparan fuego, indeseables que lanzan cuchillos y villanos dispara-cohetes que se arrastran por alcantarillas fangosas. ¡Ten cuidado con Cat Woman, puede jugártela!.



Unitros



CLUB PARA USUARIOS DE TURBOGRAFX

Sí, has leído bien. Por fin los usuarios de NEC, váis a tener la posibilidad de disfrutar de un **club potente y organizado** al que poder acudir con vuestras dudas.

Hacerse socio de este club es de lo más sencillo. Sólo tienes que escribir a las oficinas del club o llamarles por teléfono, y estar dispuesto a recibir un montón de cosas buenas a cambio.

Estar informado sobre las últimas novedades, tener conocimiento de los comercios en los que encontrar ese programa que te interesa, conseguir las mejores ofertas u obtener un montón de trucos son algunas de las numerosas ventajas que están a disposición de los socios del club Turbogrfx. Tranquilo, que no se nos olvida darte la dirección: **Compudid S.L. C/Isla Cristina 7 Madrid 28035. Tlf: (91) 316 40 30 ó 316 34 33.** Informado estás.



RUGEN LOS MOTORES DE LA SUPER NINTENDO

¡Preparados, listos, ya! Abrochaos los cinturones y disponeos a afrontar una de las más duras pruebas automovilísticas de vuestra vida en este nuevo cartucho titulado **«Cyber Spin»**.

En cada uno de los diez endiablados circuitos de los que consta este campeonato, podréis alcanzar velocidades de hasta **260 km/h,** aunque para ello os harán falta unas buenas dosis de destreza y reflejos, dotes que seguro disponéis más que de sobra. ¡De lo contrario no tendríais una Super Nintendo! ¿No?

FROM CONSOLANDIA

BY JUAN CARLOS GARCIA

Pese a la escasez de tiempo que me come la vida y tras el agobio propio de los cierres en fin de semana, he pensado que no podía faltar a mi cita mensual con los que me queráis leer. No sé si estaré a la altura de las circunstancias, pero mi propósito es el de superarlas.

• Empiezo con una noticia fuerte. El día de 15 de Marzo esta santa casa, es decir, Hobby Press, lanzará al mercado una nueva revista dedicada por completo a las consolas Sega. Se llamará **TodoSega** y repartirá sus páginas entre las novedades más fuertes, las guías de trucos más actuales, los mapas más útiles, los reportajes más dicharacheros y las sorpresas más escandalosas. Será la mejor revista de Sega del mundo. ¿Se nota que la vamos a hacer nosotros?

• Y me voy de coplas, vaya, **de músicas.** ¿A que no sabéis qué es lo que está partiendo con la pana en **las discotecas de London**? Pues ahora mismo os lo voy a decir: **los remix de Sonic y Mario.** Casi nada. Una mezcla bien mezcladita de las melodías de Sonic con algo de música mákina, por un lado, y los efectos más especiales de Mario con otro tanto de house, hip hop y esos estilos por otro. Fuerte, ¿no?

• Bombazo de Sega. **La Megadrive II ya es algo más que un proyecto.** El bombazo máquina de Sega cuenta al menos con el diseño de la carcasa, mucho más agresivo y vanguardista que el anterior, y unas cuantas buenas ideas para colocar en su interior. No hay nada aún confirmado, pero me he podido enterar de que **antes de finales de año** es muy posible que salte la sorpresa.

• Palabras duras para hablar de un problema duro: **la piratería.** Que os quede claro que ni la consola NASA, ni la CREATION, ni la YESS, ni los variopintos nombres que adoptan estos clónicos ilegales de la consola N.E.S. (Nintendo Entertainment System) tienen garantía oficial, ni compatibilidad absoluta con los cartuchos que se venden en España, ni fiabilidad de funcionamiento, ni nada de nada. Aunque su bajo precio os llame la atención, **no piquéis en el anzuelo**. Consola oficial sólo hay una y ésa es la única que garantiza los componentes, los juegos, las posibles averías y todo lo que haga falta. Se auténtico. Rechaza imitaciones.

• Tengo noticias de que anda danzando por ahí un súper aparatejo que permite al jugón de la **Mega Drive** pasar de control pads y joysticks, y **jugar directamente con su propio cuerpo.** Me explico. Se trata de una especie de pentágono que se coloca en el suelo y se conecta a la Mega Drive. Te subes encima y empiezas a hacer movimientos y a dar patadas con el objetivo de que el temible luchador que controlas, haga exactamente lo mismo que tú. ¡Ver para creer!

• Una de juegos que van a la tele: **Battletoads y Double Dragon** no sólo van a disponer de capítulos de **dibujos animados**, sino porque además van a ser lanzados en **vídeo.** Bueno, y si hablamos de cine ya sabreis que **Super Mario** se estrenará en pantalla grande a finales de Diciembre. El título de la película será **SMB**, su productora, la Warner, sus "protas", Bob Hoskins (Roger Rabbit), Dennis Hopper, John Leguizamo y Samantha Mathis, su director, Roland Joffe (Los gritos del silencio, La Ciudad de la Alegría), su localización, una peculiar visión de New York llamada Dinohattan y sus previsiones, el éxito arrasador.

• Las **monedas del Street Fighter II** son la última cosa que esperaba encontrarme en este mundo de promociones. Y seguramente la más espectacular. Jamás me habría imaginado que alguien pusiera a la venta una colección limitada de 12 monedas con **los protagonistas del Street Fighter II grabadísimos por un lado, y el logo del juego por otro.** Ya hablan de que su cotización está subiendo como la espuma. A lo mejor hay que olvidarse de dólares y yens y apostar por estas monedas...

MASTER SYSTEM II

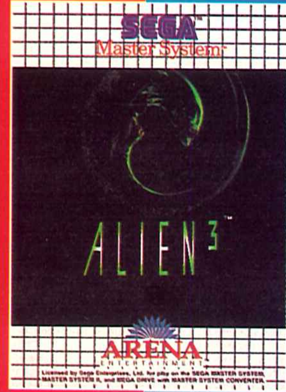
QUE NO PARE LA DIVERSION



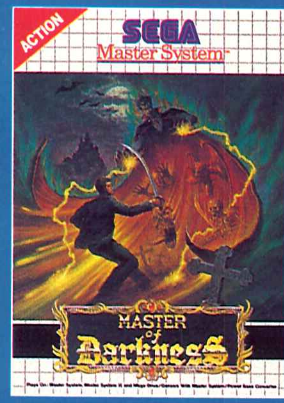
¡Felicidades!. Eres el próximo concursante afortunado en el juego-espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vida!.



Defiende ciudades de los interminables ataques nucleares en Missile Command. ¡Fulmina un montón de insectos mutantes!.



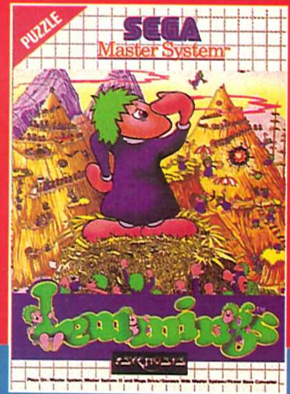
Los Xenomorfos son rápidos, escupen ácido y están justo ¡detrás de ti!. Ten cuidado, los estruja-caras aparecen en cualquier sitio.



La sombra de Drácula sigue tus pasos. Derrota al príncipe de las tinieblas y rescata al mundo de sus colmillos.



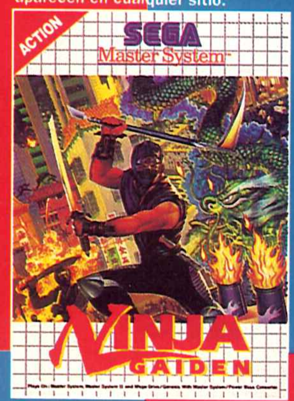
Te suplicarán socorro desde una nave espacial en los confines del Universo. ¡Salva lo poco que quede de su tripulación!.



¡Aparecen los Lemmings!. Estas adorables criaturas caminan sin rumbo. Necesitan un líder que guíe sus pasos.



¡Experimenta la emocionante acción de la Fórmula 1 en los circuitos más desafiantes del mundo!. El asfalto se derrite a tu paso.



¡El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado!. ¡El poderoso rayo de Bushido ha sido robado!. Tú eres el último Ninja. Tuya la responsabilidad.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.



Tú, eres el mejor policía entre una raza de asquerosos rufianes. Cúbrete las espaldas, rescatar a una chavala es tu prueba de fuego.



Las aventuras de Marty McFly en su viaje por el tiempo incrementan el peligro en su más arriesgada osadía... ¡No te lo pierdas!.



¡Una gran sensación de Arcade llega a tu Master System!. Aquí encontrarás seis mortíferas grutas!. Un reto a tu inteligencia. ¡Demuéstralo!.



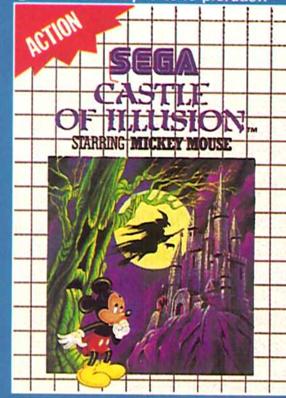
Tu araña preferida la pasa canutas. Una bomba puede estallar. ¡Tu tienes la última palabra!.



Enfréntate al mayor desafío en un enmarañado campo de juego en tres dimensiones.



Ponte en bañador y compite por el trofeo playero más vacilón de la costa.



Minnie, la chica de Mickey fué raptada por la bruja Mizrabel. ¡Corre, salta, bota!. Lanza canicazos y manzanas para salvar a tu nena.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros



ASÍ SE JUEGA EN JAPÓN

Bola de Dragón, Los Caballeros del Zodíaco, Duraemon, Ultraman... son nombres que a todos os resultan de sobra conocidos. Pero lo que posiblemente muchos de vosotros no sabéis es que, allá, en las lejanas y entrañables tierras niponas, miles y miles de afortunados jóvenes pueden disfrutar en sus consolas con las inigualables aventuras de todos estos héroes de los cómics y las series de dibujos animados.

De momento en España estamos privados de este auténtico lujo, pero esperamos que este artículo sirva para que alguien se decida, por fin, a traernos estas verdaderas joyas del videojuego.

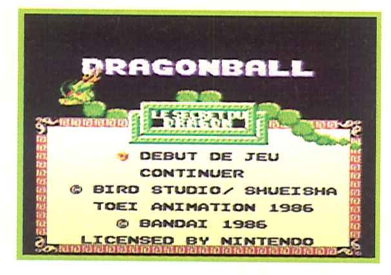
Japón. Una de las mayores potencias mundiales y una de las zonas más superpobladas del planeta. País capitalista donde los haya, su modo de vida y su cultura se han extendido por todo el planeta en tan sólo unos pocos años y de una manera casi imperceptible. Basta con encender la televisión -de marca japonesa- para ver en todos los canales series de dibujos animados -japoneses- patrocinados por una marca de consolas -japonesa- que nos innvita a disfrutar de nuestros momentos de ocio consumiendo videojuegos -Made in Japan, por supuesto-.

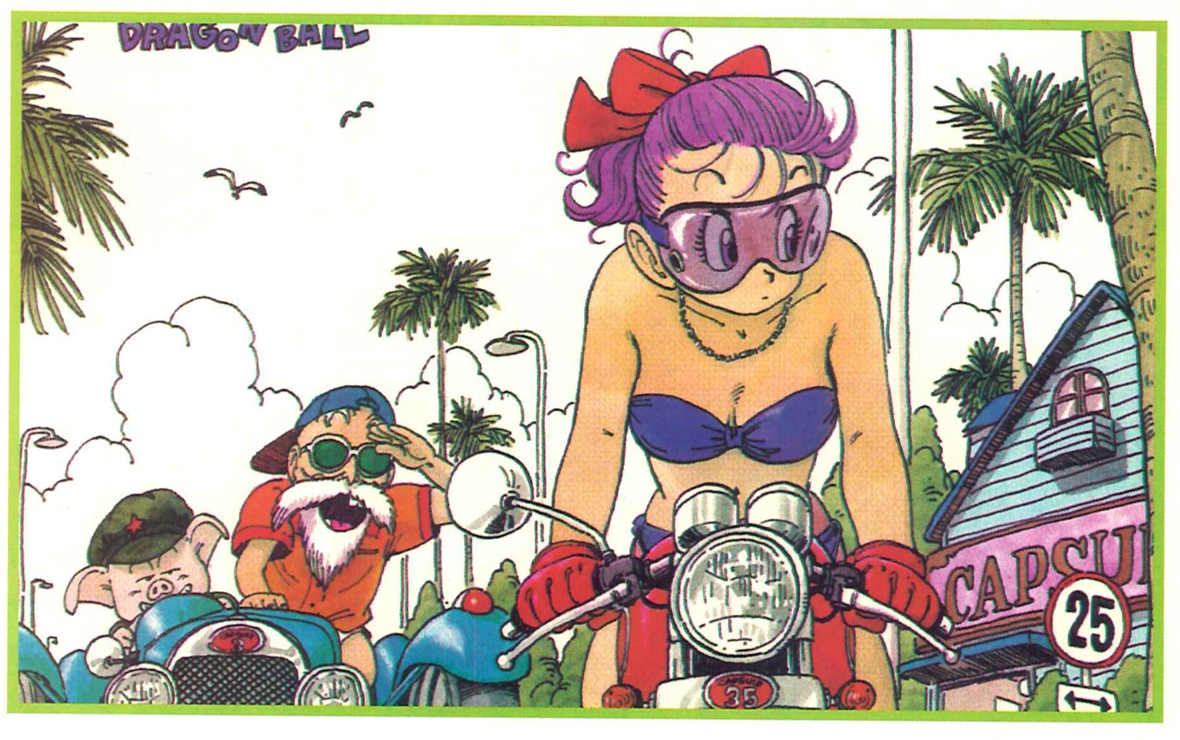
Su monopolio mundial en este mercado de los videojuegos es indiscutible, pero lo que mucha gente descoinoce es que más allá de las grandes multinacionales -Konami, Capcom, Sega o la propia Nintendo- existe una enorme cantidad de pequeñas compañías que son las auténticas encargadas de producir la mayoría de los títulos con los que se abastece el mercado nipón.

Son las, digamos, “compañías malditas” dentro del software del entretenimiento europeo, empresas humildes que ven reducido su campo de acción al "limitado" mercado nipón.

A pesar de ello, en países como Francia o Italia las tiendas de juegos de importación son algo habitual y ejercen una buena labor a la hora de acercar al público juegos que, de otra forma, les serían totalmente inaccesibles.







En España -¡cómo no!-, esta situación es aún más complicada. Para conseguir un juego procedente de más allá del Turia hay que contar con un cargo extra por llamadas al extranjero, tener tarjeta de crédito y fiarse de la palabra de un modesto comerciante chino, siamés o hongkoniano.

La aventura termina algunos meses más tarde, con el cartucho entre las manos -temblorosas por la emoción- y con una factura de varios ceros.

Esto es exactamente lo que hemos tenido que "sufrir" en la redacción para conseguir los juegos que aparecen en este artículo.

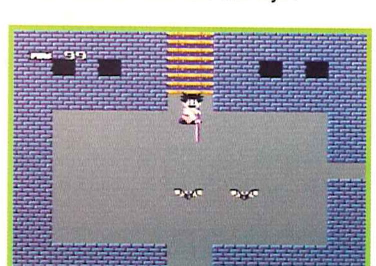
Por increíble que parezca, juegos basados en grandes éxitos de masas como pueden ser Dragon Ball o Caballeros del Zodíaco, arrasan en las tiendas japonesas mientras que en España la gente sueña con tan sólo echarles un ojo.

Dragon Ball: Empieza el espectáculo

Pero dejémonos de mosergas y vayamos a lo que realmente nos interesa: los videojuegos. Para abrir boca en este increíble banquete consolero, entramos directamente en el plato fuerte: Bola de Dragón.

A lo largo de la ya larga

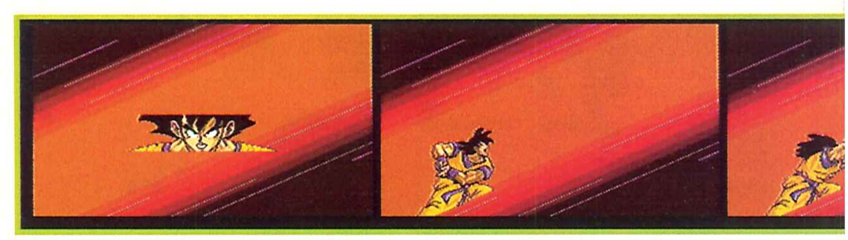














Bola de Dragón es un nombre mítico en Japón. Pero también en las consolas. Basta con decir que acaba de aparecer la tercera parte de este juego en versión Super Nintendo.

vida de Hobby Consolas hemos recibido cientos de cartas con una duda común: ¿Existe algún juego de la Bola de Dragón? ¿Para qué formato? ¿A qué parte de la serie corresponde?. Tras mucha investigación, mucho papeleo y muchos líos con aduaneros locos, os podemos ofrecer lo que es sín duda, una primicia nacional: las primeras imágenes de Dragon Ball y Dragon Ball Z.

Y ahí va la historia. Creada en 1984 por Akira Toriyama para la revista de mangas Shonen Jump, cuenta las aventuras de un extraño niño con rabo, Son Goku, poosedor de una fuerza sobrehumana, que junto a Bulma, una chica un tanto "espabilada", se lanzan a la búsqueda de 7 bolas mágicas: las Bolas del Dragón, capaces de hacer realidad cualquier un deseo cuando están reunidas.

Esta línea argumental no era ni mucho una maravilla pero gracias a unos guiones inteligentes, un gran sentido del humor, y la sabia mano de Toriyama las andanzas de Goku pronto se convirtieron en una auténtica obsesión sabiamente alimentada por más de 6500 páginas de cómics.

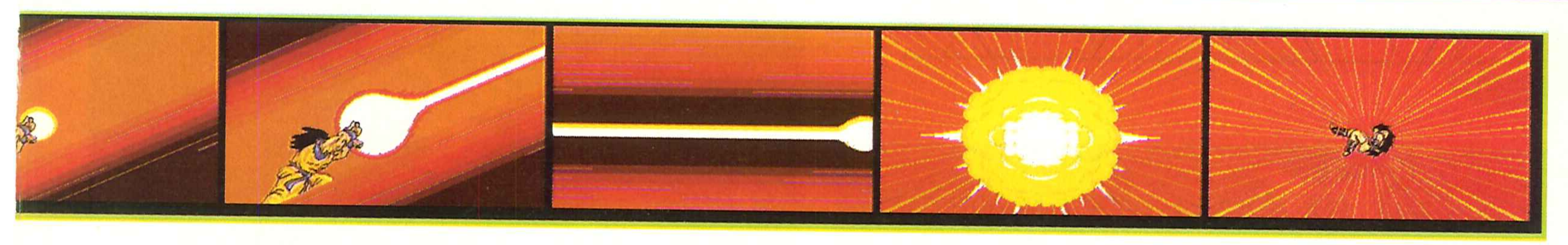
Este éxito sin precedentes motivó que la compañia de Anime Toei, -famosa por series como Mazinger Z o Galaxy Express 999-, produjera la versión televisiva del manga de Toriyama. Esta a su vez ha sido dividida en tres partes: Dragon Ball -que nos presenta al pequeño Goku y su adolescencia-, Dragon Ball Z, -en la que Goku aparece casado y con un hijo, Son Gohan-, y Dragon Ball ZZ, que se está emitiendo actualmente en Japón.

En nuestro pais la serie empezó a emitirse en TV3, - el canal autonómico en catalán-, con un éxito tal que hasta periódicos como EL Periodico, Avuí o El



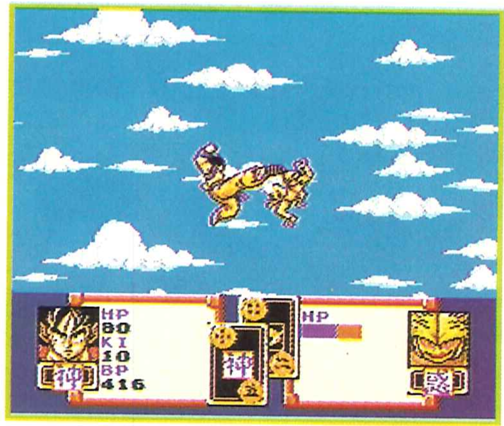












Observador empezaron a hacerse eco del fenómeno. Y es aquí donde radica una de las principales virtudes de la serie. Sin necesidad de ningún tipo de merchandising o publicidad, una serie de dibujos animados convertía a media



Cataluña en Goku-adictos mientras la otra media intentaba explicarse el porqué del fenómeno.

Esta fiebre no hizo si no aumentar en el momento en que la serie comenzó a emitirse en todos los canales autonómicos del país. Todo un fenómeno nacional.

Y tras esta breve introdución al universo de Son Goku, voy -ahora sí-, a lo que seguro es lo que más os interesa: los juegos.

Y empiezo por el primero de todos: Dragon Ball para Nes.

Bajo el sello de Bandai y con fecha de 1986 el juego reproduce fielmente el desarrollo de la primera parte de la serie. El protagonista, ¡cómo no!, es Son Goku y su misión es encontrar las 7 bolas del Dragón, para poder realizar su deseo de ser el más fuerte del mundo.

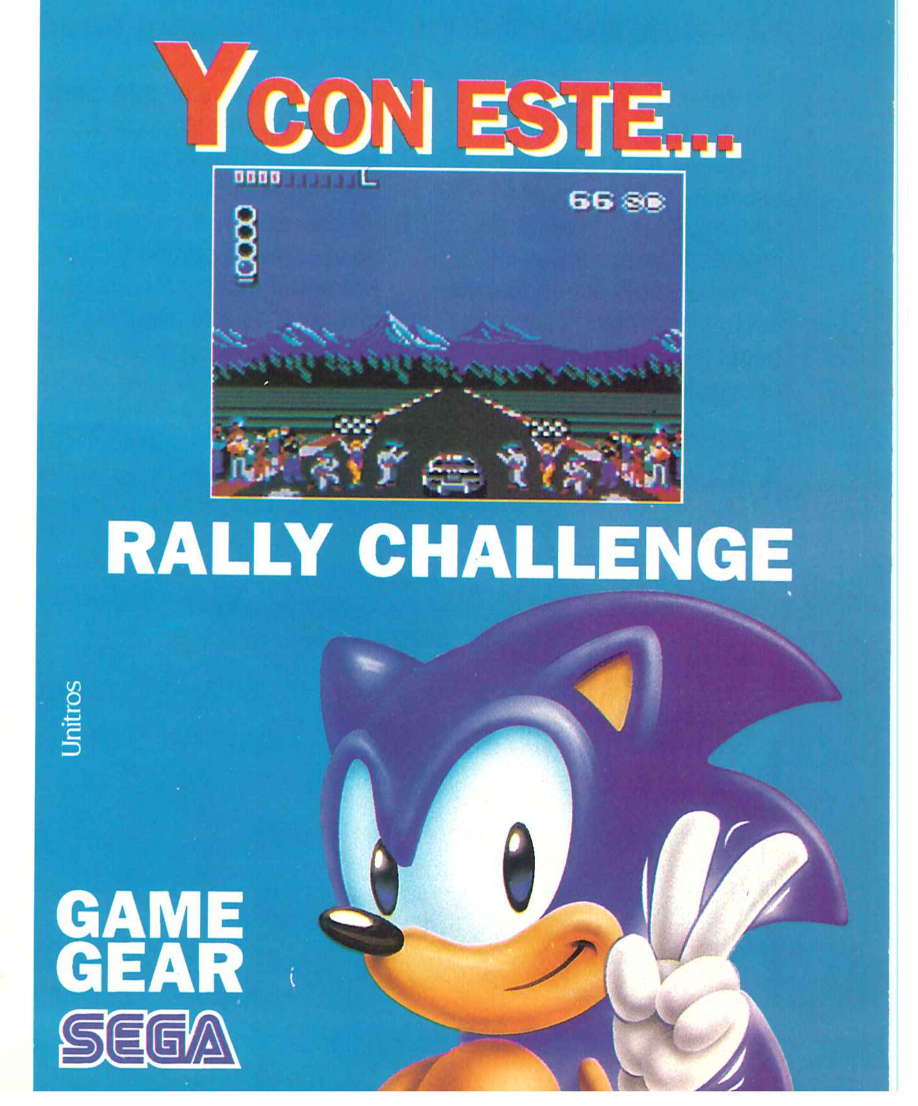
El juego tiene dos partes diferenciadas: en la primera, en el más puro estilo Legend Of Zelda, nuestro héroe tiene como misión atravesar el país abriendose paso entre los enemigos que pueblan la pantalla. La segunda es una versión arcaica del Street Fighter con osos de dos metros y abejas impertinentes.

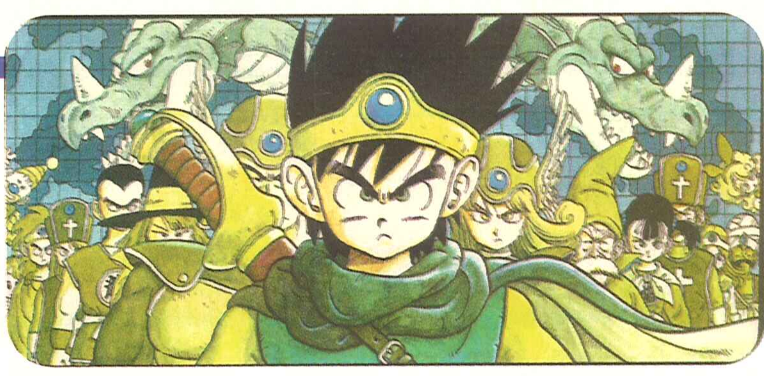
A lo largo de estas dos fases se irán añadiendo personajes conocidos de la serie, como Yamsha, Puar o el viejo Tortuga Duende.

El otro juego, más reciente, corresponde a la segunda serie: Dragon Ball Z.



Otra vez es Bandai la maestra de ceremonias, pero quien esta vez decide valerse de las posibilidades técnicas de una máquina más potente: la Super Nintendo. Todo un festival de zooms y rotaciones son servidos en un RPG -juego en el que la conversación entre los personajes es un elemento fundamental-, con ciertas dosis de arcade de lucha.





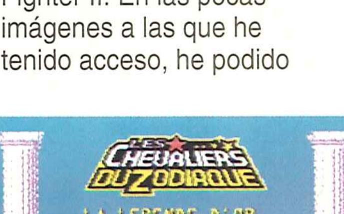


Dragon Ball ZZ -serie de dibujos animados que se emite actualmente en Japón-, acaba de ser convertida en un juego realmente alucinante para Súper Nintendo.

El objetivo del juego es simple: acabar con Frezzer, la criatura más fuerte del universo, y su ansia por conseguir las 7 bolas del planeta Namec. Todos los personajes del segundo ciclo están presentes y tienen un papel primordial en el desarrollo del juego. Piccolo, Radix, Vegeta y el gran Gurú de Namec son algunos de ellos. El resultado es una auténtica película de 8 megas, que incluye una pila para salvar la partida y que promete meses y meses de diversión de alto nivel.

Y para postre la gran sorpresa.

El mes que viene saldrá en Japón la tercera parte, Dragón Ball ZZ, con 16 megas de potencia, y un desarrollo exacto al Street Fighter II. En las pocas imágenes a las que he tenido acceso, he podido



descubrir que promete ser lo más alucinante que se ha visto en muho tiempo.

Será una auténtica bomba, y nosotros estaremos allí -o al menos lo intentaremos-, para ofrecérosla.



Dragon Quest

La otra gran creación del responsable de Dragon Ball no empezó, curiosamente, como un manga o una serie de animación, sino como una saga de video-juegos. En

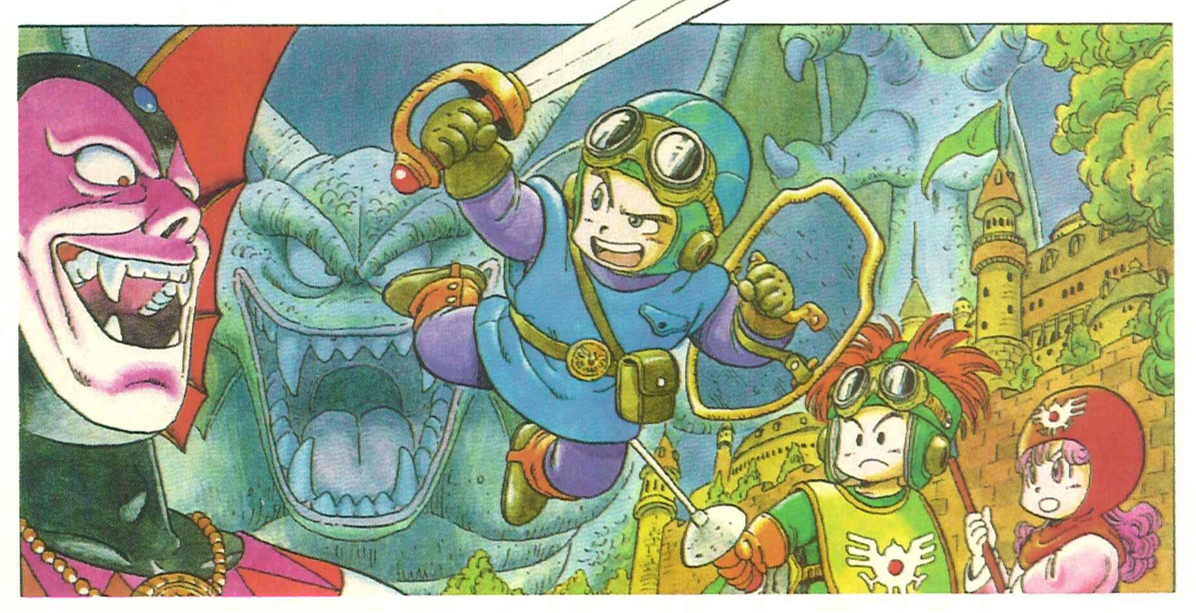


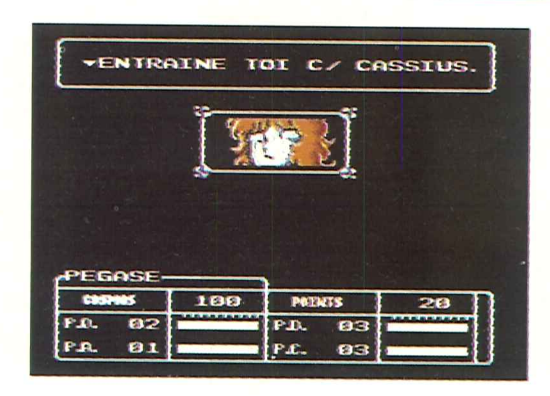


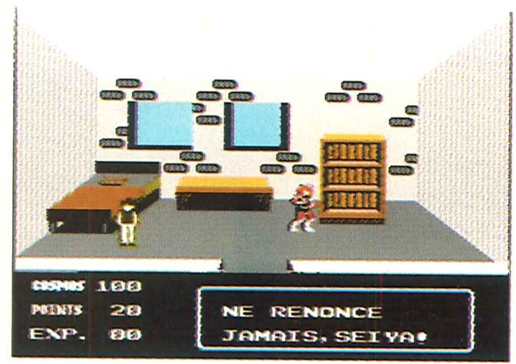
A todos nos encantan ya las aventuras de los héroes nipones en los cómics, pero ¿conseguiremos algún día disfrutar con ellas en nuestras consolas?

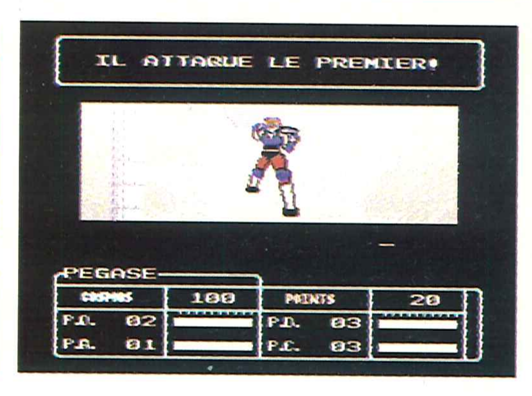
Japón puede que The Legend Of Zelda se venda bien, o que las versiones del Dungeon Master de Psygnosis tengan muy buena acojida, pero no son en absoluto comparables con esta creación de Toriyama para Enix, la genial compañia que nos brindó el Actraiser o el demoledor Soul Blazer.

Para que os hagáis una idea del fenómeno, cientos de personas pasaron la noche a la intemperie frente las tiendas, haciendo cola para no quedarse sin el juago. Aún es más, la policía tuvo que hacer frente a los numerosos robos y atracos









que se sucedían en las calles colindantes con estas tiendas. Los atracadores no querían ni dinero ni joyas, sólo deseaban llevarse el cartucho. Pero ¿quién es el responsable de que nuestros amigos nipones hayan perdido su amarilla cabeza?...pues ni más ni menos que un pequeño cartucho de 16 megas de puro Role con los personajes diseñados por Toriyama, y de tal calidad que se ha metido en el bolsillo a la exigente crítica japonesa y a la de medio mundo. Alucinante.

Una última referencia respecto a este juego. Las otras cuatro partes, en formato NES, las podéis encontrar también en el mercado americano, aunque bajo otro nombre: Dragon Warrior.



Los Caballeros del Zodíaco

Seguro que a más de uno le habrá dado un vuelco el corazón al leer este titular. Pues sí, hasta Seiya y sus amigos han protagonizado una versión de sus aventuras para la máquina de 8 bits de Nintendo. Y de nuevo es Bandai la encargada de hacer que los personajes que creó en 1986 Masami Kurumada tomen vida en una aventura extraordinaria por restablecer el equilibrio en el universo.

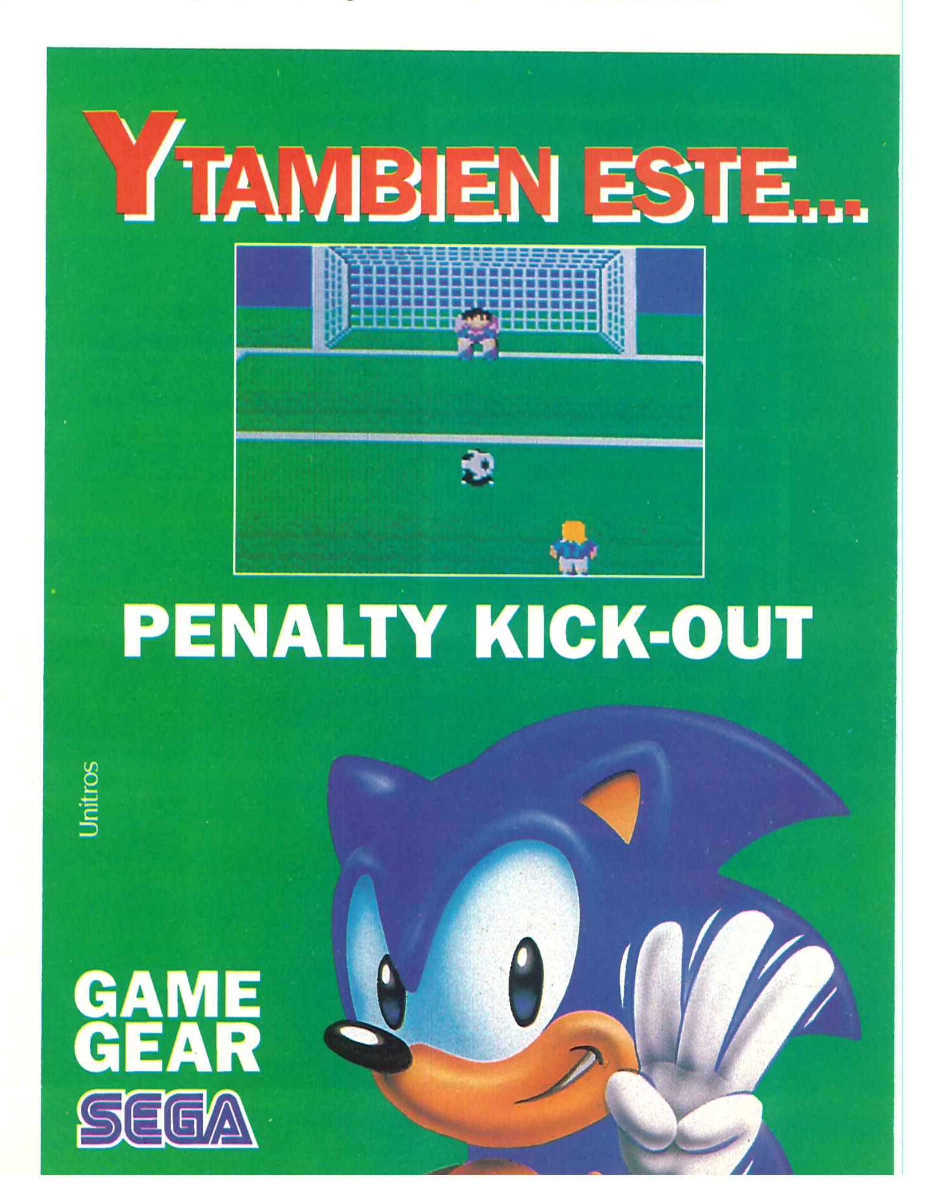
Desde el momento de su aparición Los Caballeros no han hecho más que cosechar éxitos dentro y fuera de Japón gracias, además de por los comics, por la serie de animación producida por la Toei, sus películas y la gama de muñecos articulados que todavía se pueden encontrar en algunas tiendas de juguetes.

Por si todo esto fuera poco, son cada vez mayores los rumores de que Planeta Agostini Comics, responsables de la publicación de Dragon Ball y La Estrella Del Puño Del Norte, van a sacar en breve el manga original de Kurumada: Saint Seiya.

¿Que cómo es el juego? Si tuviera que clasificarlo, diría que es una aventura con la dosis de lucha necesaria como para que guste tanto a los fanáticos de la serie como a los que buscan algo



diferente. El argumento es el mismo que todos conocemos: Seiya, un joven japonés criado en Europa, decide buscar la sagrada armadura de bronce de





Fist of the North Star es otro de los títulos que actualmente arrasa en Japón. Actualmente va por su sexta entrega para Nintendo.



Sagitario, bajo la protección de una enigmática mujer cubierta por una máscara, Marin. Juntos viajarán a la isla de Creta, un gigantesco santuario donde se rinde culto a la diosa Atenea y que está gobernada por el Patriarca. Ya hecho caballero de Bronce, Seiya se unirá a otros caballeros con la misión de salvar a Saori, la reencarnación de Atena, de los ataques del Patriarca y sus sicarios.

Por suerte, todavía podréis encontrar el juego en Francia, único país europeo donde ha llegado, bajo el título: Chevaliers Du Zodiaque: Le Legend d'our y bajo el sello de Bandai.

Fist of the North Star

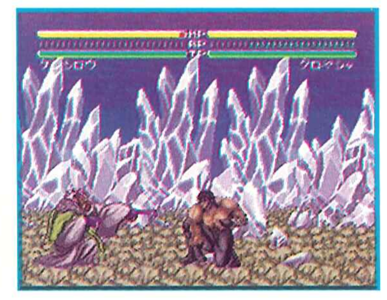
Imaginaos. Después de un holocausto nuclear, la civilación ha dejado de existir tal y como la conocíamos. Las ciudades se han convertido en focos de delicuencia y pillaje, y los débiles no tienen otra misión en la vida que servir y caer bajo el peso de los más fuertes. Bandas paramilitares construyen sus propias naciones en mitad del desierto y bandas de motoristas dominan el horizonte.

Entre todo este ambiente de desolación sobresale una figura esperanzadora: la de un luchador justo y valeroso que se ha jurado acabar con este caos. Su nombre es Kenshiro y practica un arte marcial que es su única arma y su principal apoyo: El sagrado arte de la estrella polar.

Así imaginaron el futuro Buronson y el dibujante Tetsuo Hara cuando crearon uno de los mangas con más popularidad dentro y fuera de Japón: Hokuto No Ken: La Estrella Del Puño Del Norte. Tanto es así que ya han sido producidos 6 vídeojuegos basados en este rudo personaje y su entorno. Los cuatro primeros, para Famicom-Nes, son clásicos juegos de lucha mientras que la quinta parte, para Super Nintendo, es un RPG que pasó sin pena ni gloria. La sexta parte, producida por la propia Toei, es también para la Nintendo de 16 bits y sigue los pasos del juego de lucha por excelencia: Street Fighter II. Al igual que éste, podemos elegir dos modalidades de juego: Un sólo jugador o un combate entre dos.

En la primera opción Kenshiro tiene que atravesar todo Japón hasta llegar al palacio-sede de un antiguo cuerpo de élite, para enfrentarse con su general.

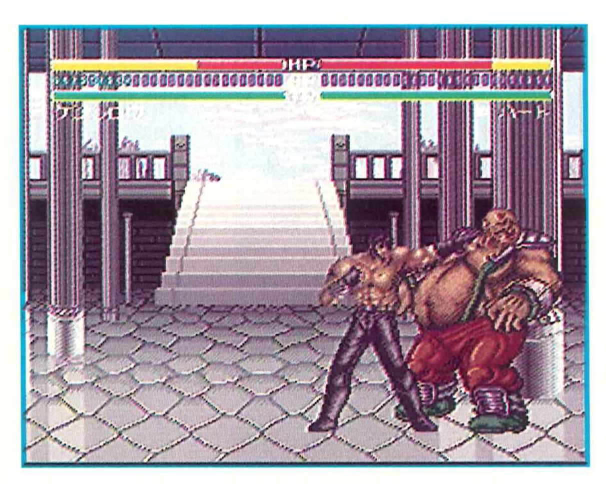




En el camino no faltan los enemigos, destacando sobre todos Heart, un genuino saco de grasa especializado en contundentes golpes de barriga.









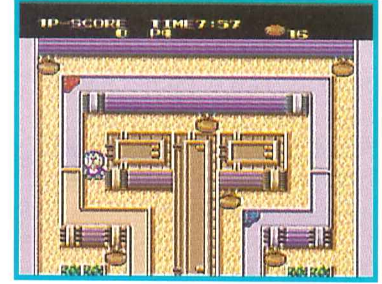


En el modo de dos jugadores se puede elegir cualquier personaje del juego, desde Kenshiro hasta al general de los Boinas Rojas. Un auténtico derroche de violencia que gustará por igual a los fans del cómic como a los amantes de los buenos juegos de lucha. .

Doraemon

Por lo que habéis podido leer hasta el momento, parece como si no existieran en Japón otras consolas que las fabricadas por Nintendo.

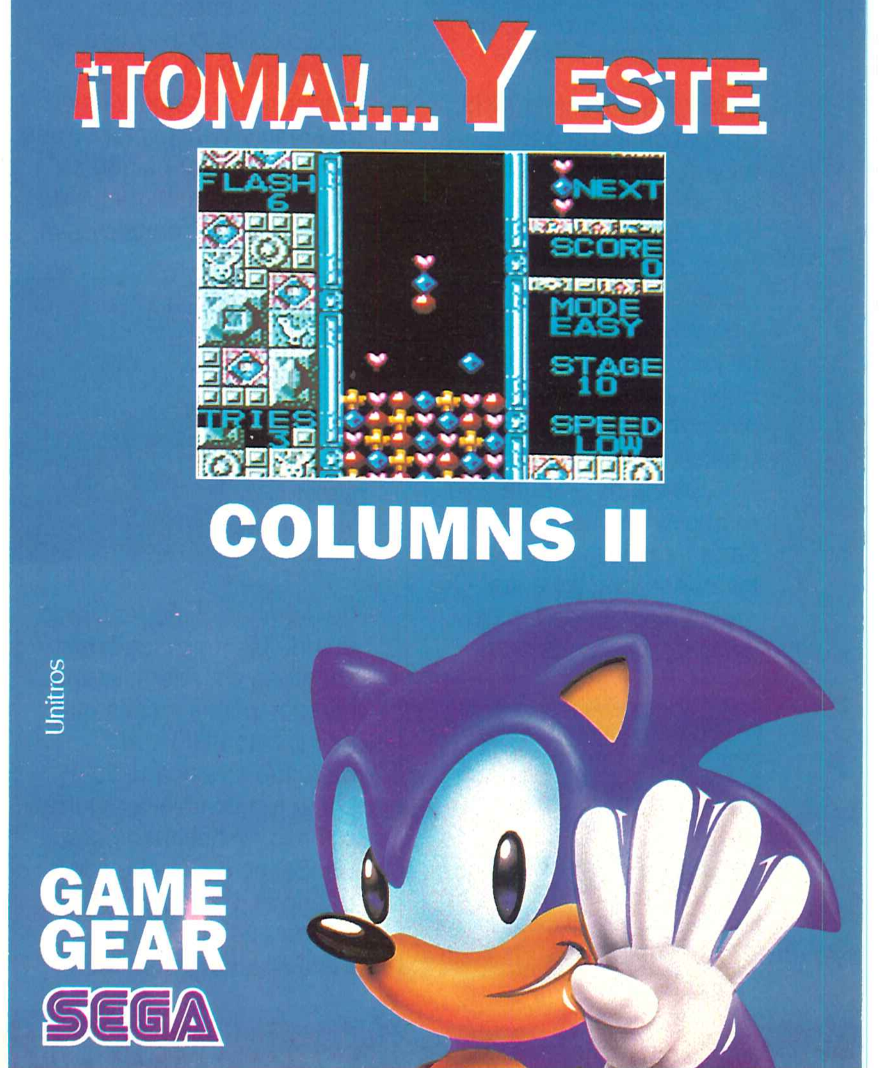
La situación no es así... del todo. Aunque la supremacía de la gran N en este mercado es indiscutible, hay otras máquinas que también tienen juegos basados en personajes de mangas y Anime. En este caso la consola es la Duo de NEC, y el juego está protagonizado por el gato más salado y simpaticón de las islas: Doraemon. Sus padres, bajo el misterioso seudónimo de Fujio-Fujiko, lo crearon en 1970 y no ha dejado en todo este tiempo de ser la alegría de los niños japoneses.















Ultraman es el prototipo del héroe de serie b japonesa. Una especie de Mazinger Z moderno.

Procedente del siglo XXIII, Doraemon es un gran minino, con un divertido cascabel y un bolsillo en la tripa, de la que saca las cosas más disparatadas. Hasta el momento dos han sido sus aventuras en forma de juego, la primera para PC Engine,de la que también os ofrecemos algunas pantallas y esta segunda para la Duo. Esta última es un auténtico derroche de buen hacer por parte de Hudson Soft ya que incorpora, gracias a las grandes posibilidades del Compact Disc, una gran cantidad de animaciones procedientes de la serie de televisión y una presentación "de película" en la que cada mienbro de la pandilla de Doraemon se presenta a sí mismo a viva voz.

El desarrollo del juego es aún más divertido, sobre todo cuando nuestro amigo saca del bolsillo mil y un objetos para defenderse. Incluso es capaz de montar en Triceratops especialistas en cantar arias de opera, que destrozan los tímpanos de los enemigos que se encuentren en la pantalla. ¡Y eso sólo en el primer nivel! Sin duda, este es uno de esos juegos por los que yo me cogería un avión y me plantaría en Tokio.



Ultraman

Voy a hacer una pequeña pausa en el camino de los juegos basados en dibujos para presentaros a un amigo muy especial: Ultraman. ¿Os acordáis de Bio-man y Winspector? Pues son los "hermanos pobres" de esta serie, una de las de mayor aceptación televisiva de Japón y, como resultado, una de las mas plagiadas. Ultraman es, además, uno de esos pocos juegos que han logrado llegar al mercado americano tal y como fue concebido. Quizás por eso no entiendo porqué Bandai no se ha atrevido a traerlo al mercado europeo. Puede que no sea una maravilla, pero ante todo resulta muy, muy divertido.







Como podéis ver, la calidad gráfica de los juegos que os estamos presentando en esta auténtica primicia es como para echarse a temblar. O a llorar., por no poder disfrutar de ellos.

El juego en sí es como una pequeña película de serie B -como las de Godzilla- en la que Ultraman luchará contra criaturas tan deliciosamente repulsivas como un chipirón gigante apodado Gudis o su primo, la langosta sobrealimentada Majaba. Toda un alucine más propio de la Troma que de un juego de consola.

Super Deformer Gundam

Y si hablamos de Japón, de Anime y de seres de goma de 20 metros de alto, seguro que nos dejamos algo fuera...¿Lo habéis adivinado?. Claro, hombre. Si hablamos de todo esto no podemos olvidar el más grande invento que los japoneses nos han dado después del pescado crudo: Los Robots. Desde que Go Nagai se inventara a Mazinger Z, las series de androides-atómicos-salvadores-de-la- humanidad han bombardeado las televisiones del mundo entero. Pero con el paso del tiempo las modas cambian y aquello de ¡Puños Fuera! está tan pasado hoy día como las camisas con botones en el cuello o los Lee Raiders. Lo que más rompe ahora en Japón son las versiones caricaturescas







GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA

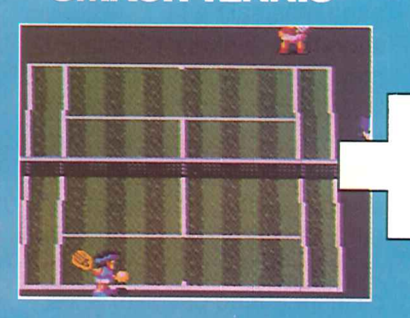


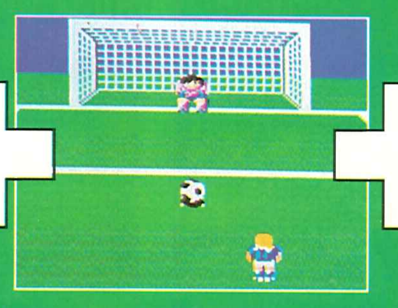
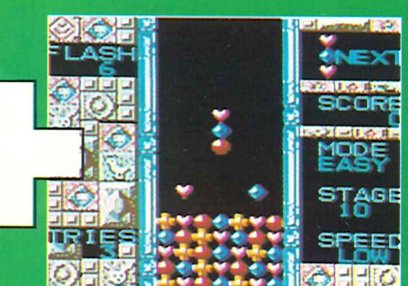
SMASH TENNIS



PENALTY KICK-OUT

COLUMNS II


+


+

+


...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

17.600 PTS. + I.V.A.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros



de aquellos que un día fueron los más grandes. Tanto es así que hay una compañía, subsidiaria de Bandai, llamada Banpresto que se dedica tan sólo a hacer juegos protagonizados por estas simpáticas

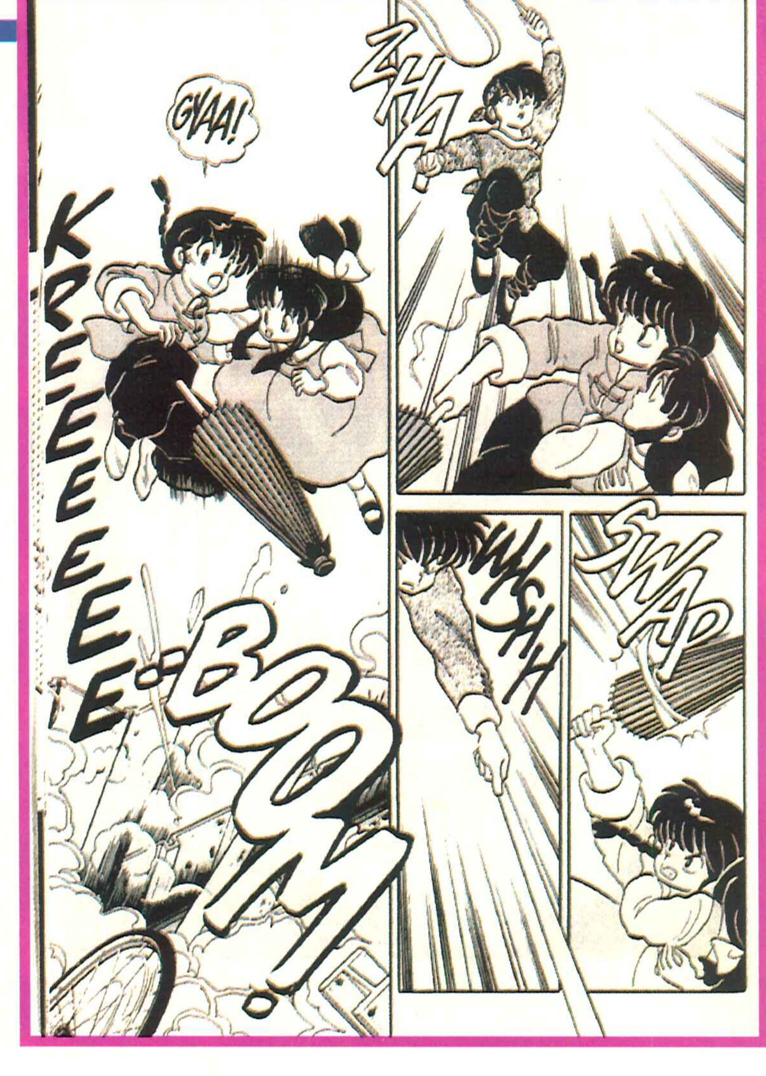


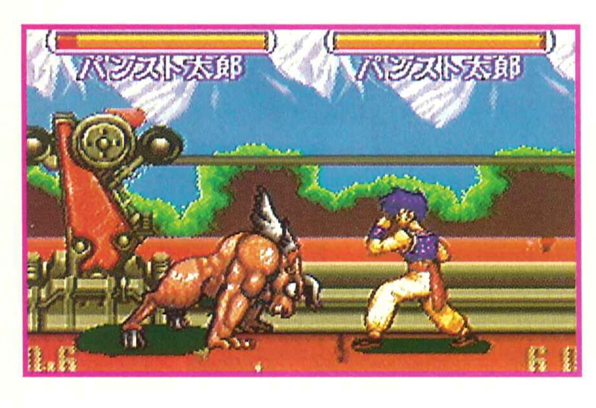
criaturas. Todos tienen un denominador común: Super Deformer.

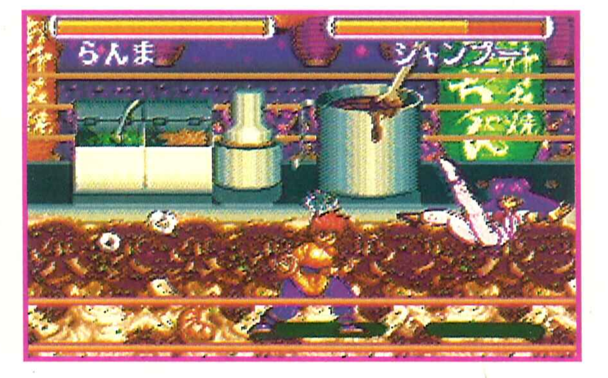
Con la diversión y la jugabilidad como bandera han salido títulos tan disparatados como S. D. Battle Soccer, un juego de fútbol protagonizado por las caricaturas de Gundam F-91, Ultraman y Godzilla. Otros títulos son Knight Gundam, la desternillante leyenda de un robot en la Edad Media ¿¡!? y un juego de lucha de nombre impronunciable.

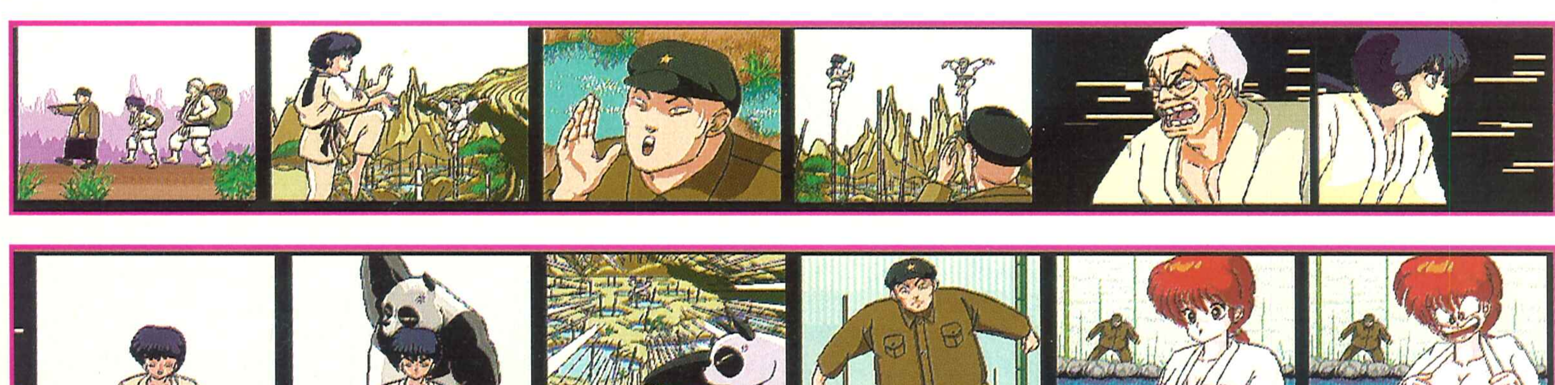
Ranma 1/2

He querido dejar para el final lo mejor de lo mejor -después de Dragon Ball, por supuesto-. Me refiero a Ranma 1/2, una saga "De Bandera". La dibujante Rumiko Takahashi, -la autora entre otros del genial Lum-, tenía el día inspirado cuando en Agosto de 1987 creó a Ranma y este desconcertante argumento: Ranma es un chico como los demás, hasta que en viaje a China, -con motivo de perfeccionar sus artes marciales-, su padre y él sufren un "pequeño" percance. Mientras entrenan en el borde de un pequeño lago, con propiedades mágicas según los aldeanos, su padre cae al agua y la maldición empieza a surgir efecto. Genma, -el padre- se convierte en un gigantesco oso panda de 2 metros que nada más salir a la superficie, empuja a Ranma que cae también al fondo de la laguna y sale a la superficie ¡convertido en chica!. (Mirad la divertida tira de aquí abajo). Por suerte para ambos el cambio no es definitivo y un poco de agua caliente puede devolver a los dos a su estado normal.









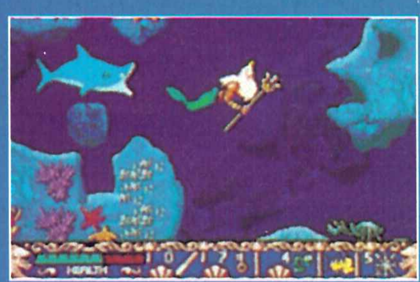
LO ULTIMO EN JUEGOS

GAME GEAR

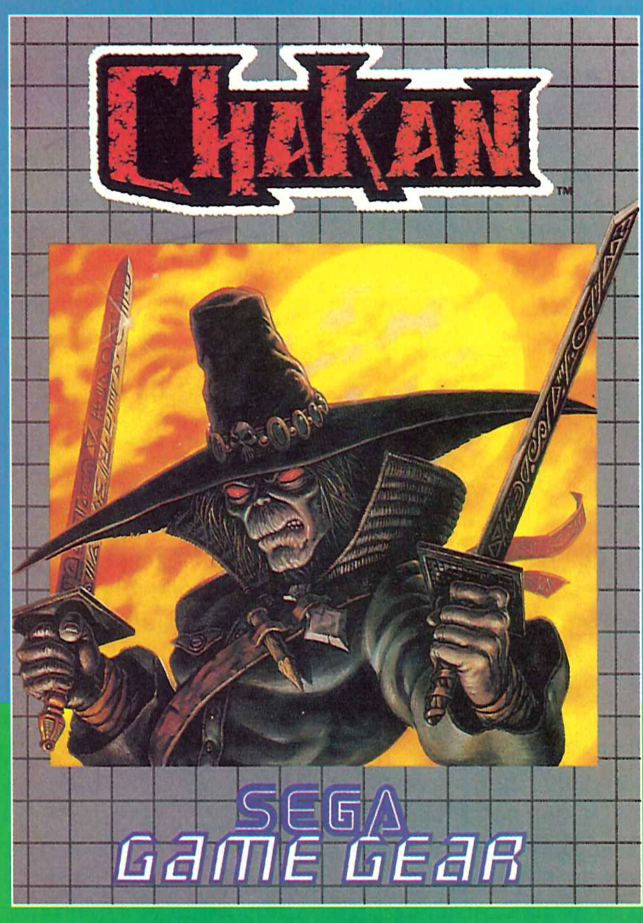
Los MAS GUAPOS Van CONTIGO







Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.
Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.
Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.
¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.







Unitros

Para los no iniciados

Es posible que a los que no estéis -todavía-muy metidos en este tema de los cómics y videojuegos "chinacas" algunos términos os hayan sonado algo extraños...

- ***Manga:*** *Son los comics tal como se conocen en occidente. Con una tirada de 1700 millones de ejemplares en 1987, convierten a Japón en un auténtico paraíso para los amantes de la viñeta. La palabra se compone de dos términos: Man -involuntario- y Ga -dibujo-.*
- ***SD: Super Deformer.*** *Son caricaturas de personajes cinematográficos, de juegos o de otros mangas. Están arrasando en Japón.*
- ***Anime:*** *Término internacional con el que se conoce a la animación japonesa.*
- ***OVA: Original Video Animation.*** *Un largometraje de Anime producido para su uso exclusivo en video. Destacan Akira, Dominion Tank Police y Fist Of The North Star.*
- ***PC Engine:*** *Es la Turbo Grafx japonesa. De menor tamaño e iguales prestaciones, es allí una de las consolas punteras en cuanto a juegos y periféricos.*
- ***Duo.*** *Seguro que ya la conoces si lees la sección de mi amigo The Elf. Es como una PC Engine con un CD y mayores prestaciones. En USA tiene el nombre de Turbo Duo y por ahora nadie se ha atrevido a traerla a España.*

Pero cuando son tocados nuevamente por el agua fría....

Como veéis el embrollo está servido, sobre todo por que la novia de Ranma no acaba de asimilar que cada vez que llueve, su novio se convierte en una chica casi más guapa que ella.

Ranma 1/2 es ante todo un caso atípico dentro del



Uno de los problemas que encuentran estos cartuchos para ser editados en nuestro país es el idioma. Pero, sin duda, merecería la pena realizar el esfuerzo de traducirlos al castellano.

mundo de los videojuegos.

Por una vez los juegos de consola son más conocidos y populares que la serie en la que están basados. Esto es producto del buen hacer de Masiya y NCS, -responsables de esas dos maravillas que son Prince Of Persia y Cibernator-, quienes han sabido imprimirle al juego las dosis exactas de calidad y humor como para que supere en algunos aspectos al "intocable" Street Fighter II.Para Super Nintendo han aparecido las dos primeras partes: Ranma 1/2 y Ranma 1/2 12 Megas. No sabría con cuál quedarme de las dos. Mientras que la segunda tiene voces digitalizadas y 12 megas a sus espaldas, la primera tiene detalles tan geniales como el de la fase de bonus: un viejo verde ha robado todas las prendas interiores de las chicas, y nuestro objetivo es convencerle a base de golpes de que las suelte. Vamos, un desparrame.

La Turbo Duo es la otra afortunada. Su versión, como de costumbre, es la mejor de todas. Con un montón de fases extra y una animación de las de caerse de espaldas, no ha provocado en mí otra reacción que tener que elevar una plegaria a los cielos esperando que alguien distribuya la máquina de Turbo Tecnologies en España. ¡Por favor, háganlo!

Para acabar, tán sólo me gustaría anunciaros que Sega ha sacado en Japón. y más concretamente para el Mega CD, dos juegos basados en dos éxitos como dos catedrales: 3 x 3 Eyes y el legendario Galaxy Express de Reiji Matsumoto.

¡Ójala llegen a España algún día!



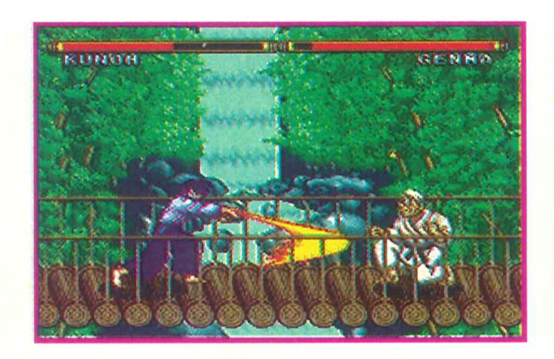


Agradecimientos

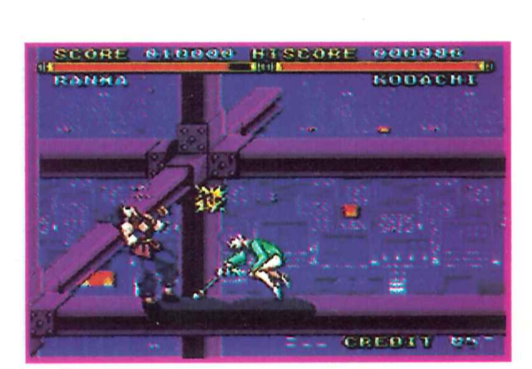
Quisiera dar mi más profundo agradecimiento a Planeta Agostini Comics por proporcionarme datos y muchas cosas más. A mi amigo Jose "Calvos" por estar día y noche contactando con Hong Kong y aereopuertos varios. A Doraemon, a Ranma,a Son Goku y a todos los personajes que han hecho posible este alucinante artículo.

Espero que algún día no hagan falta todos estos esfuerzos para poder comprar las últimas maravillas japonesas. Es más, espero que algún distribuidor lea ésto y se dé cuenta de todo lo que se está perdiendo. Pero ¿quién sabe...? Quizás espero demasiado.

BRUNO SOL







GAME GEAR

La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO



Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



Sigue la pista del pingüino en una excitante persecución por las calles de Gotham. Recibirás fuego, cuchillos, cohetes... ¡Estate al loro!. No te fies de Cat Woman.



El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tú eres su única esperanza de supervivencia!.



La prueba definitiva para demostrar tu agilidad mental en un juego de estrategia suprema.



Unete a dos ex policías en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



Increibles smashes, violentos saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



Tu enemigo es la mortífera organización terrorista Nac. Destruye sus defensas sin cortarte ante nada.



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y monstruos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



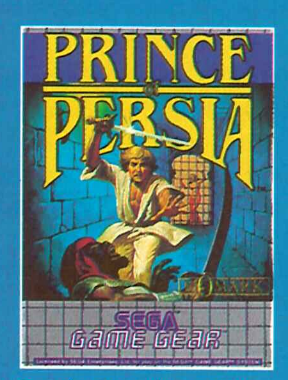
Una bella princesa necesita tu ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periódicos cumpliendo tu curro, cuando las cosas se ponen chungas ¡controla tu bici!.



Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente guay!.



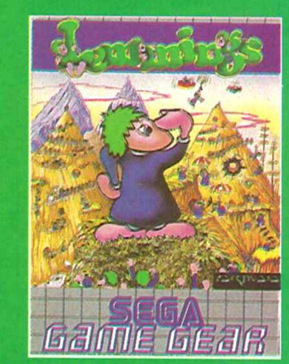
Rescata a una princesa guapetona de un Visir maniaco. Ella depende de tu destreza.



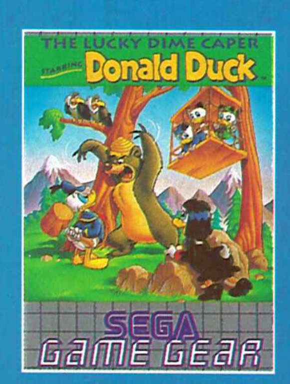
Pégate una gran pasada pilotando un F-1 en carreteras infernales.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pasar. Te necesitan como guía para que marque sus pasos.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.

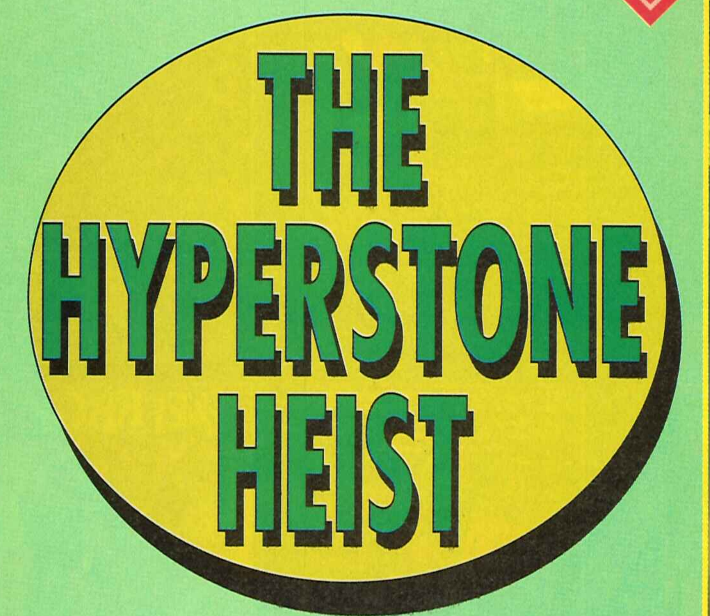
Vive una Aventura

SEGA

Unitros

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE



VERDE ES LA VENGANZA

Después de arrasar en Super Nintendo, Nes y Game Boy, a la genial Konami le ha picado el gusanillo de la Mega Drive, y lanza su primer juego, no con uno, sino con cuatro protagonistas: «Las Tortugas Ninja». A la vieja usanza de "bicho malo nunca muere", Shredder, conocido en Valdemoro como «el Despedazador», vuelve a la carga con un nuevo objetivo: incluir la ciudad de Nueva York en su maqueta del Ibertrén.

Tras visitar 15 tiendas y no encontrar ninguna Estatua de la Libertad a escala, sólo le quedaba una solución. Con la ayuda de Krang y del capo mafioso Joseph Carpio, creó una máquina reductora capaz de adaptar la ciudad de los rascacielos al tamaño de los pitufos. Y así lo hizo, dejando Manhattan desolado ante la asombrada mirada de cuatro verdosos seguidores del Ninjitsu, y de su preocupado maestro, una rata descomunal que atendía por el nombre de Splinter. El resto de las ciudades del globo correrían la misma suerte, a menos que las Tortugas Ninja tomaran cartas en el asunto. Y así lo hicieron.

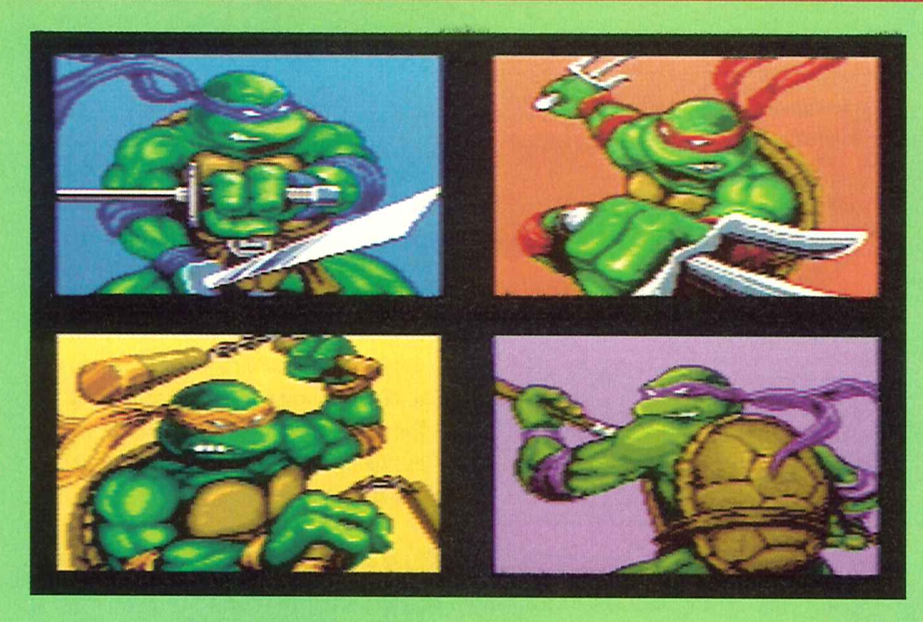
En este frenético Beat'em up, las tortugas más famosas de la televisión toman parte en la búsqueda y captura del Despedazador y su banda, en un intento de acabar de una vez por todas con su peor enemigo. Pero esto no ha sido ninguna sorpresa para él, por lo que ha desperdigado a su ejército de androides por toda la ciudad y parte de las afueras.

Desde la dimensión X, los soldados de piedra liderados por ►





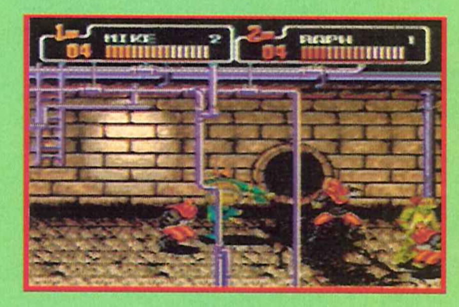




Las tortugas más famosas del planeta llegan ahora a tu Mega Drive para que las ayudes a acabar con Shredder, su más temible rival.









Bonus para qué os quiero

Antes de embarcar en el barco fantasma, los discípulos del Maestro Splinter tienen la posibilidad de incrementar su marcador, gracias a los bonus que, en forma de cajas de pizza, hay repartidos a lo largo y ancho del profundo mar. Es en estos delicados momentos cuando el compañerismo se va al garete, y gana aquél que más rápidamente recoja tan suculenta mercancía.









El comienzo de una gran amistad

El primer juego de Konami para Mega Drive me hace concebir la mayor de las esperanzas sobre una larga relación entre productora y consola. El inicio ha sido un cartucho con toda la magia de las anteriores aventuras de las tortugas, pero que contiene un fallo mortal: el grado de dificultad. Incauto de mí, puse el juego en el nivel fácil y me lo acabé ¡en 42 minutos! En el nivel normal no creáis que la cosa cambia mucho, os aseguro que en cuestión de una o dos horas podéis terminar con el juego. Pero si lo ponéis en Hard, tendréis un cartucho alucinante que aprovecha al máximo las virtudes de tu consola. De todos modos, confío en que Konami no vuelva a caer en este error, y siga sacando al mercado más maravillas como ésta.

Némesis

Un mundo de color

Como en la versión Super Nintendo, podréis elegir el modo de color que os parezca más atractivo: el Comic o el Anime. El Modo Comic dota al juego de un ambiente lúgubre y tenebroso, mucho más acorde con el comic original de Eastman y Laird. En él cada tortuga tiene un color diferente, mientras que en el Modo Anime, basado en la popular serie de televisión, las protagonistas son de un verde claro y se mantiene el espíritu del dibujo animado.

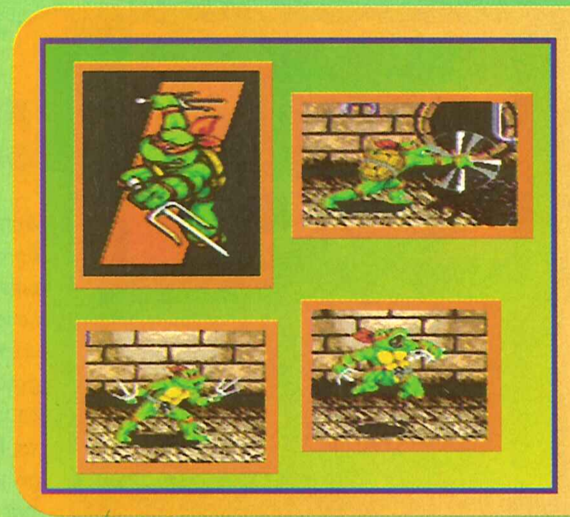




LO MÁS NUEVO



En la guarida del cruel y despótico Despedazador, nuestras amigas sufrirán en sus verdes carnes más de una desagradable sorpresa.



Raphael

Haciendo uso de su famoso lema: «Yo soy aquél», Raphael es el mas rápido de todos sus compañeros, aunque esta velocidad le perjudique en cuanto a su potencia de ataque. Los puñales Sai son un buen arma, pero a veces resultan insuficientes a la hora de enfrentarse a los soldados de piedra del viscoso Krang. Tan solo tiene un vicio reconocido: las pizzas de helado de chocolate con almejas. ¡Ñam, ñam!







Krang causan estragos en comercios y residencias de ancianos. Y por si esto fuera poco, Rocksteady, un rinoceronte mutante de dos metros, se dedica a destrozar todos los kioscos de prensa en busca de ejemplares de Don Micky atrasados. Vamos, que la ciudad es un auténtico caos.

Ante este panorama, cualquiera se acobardaría y se largaría a vivir al Nepal, con tal de poner tierra de por medio. Pero nuestras amigas no. Y a vosotros os tocará acompañarlas en esta misión.

La estrategia a seguir es simple: avanzar, avanzar y avanzar. Con ello y unas pequeñas lecciones de artes marciales, lograréis acabar la aventura con éxito. Aunque el viaje es largo y tendréis que atravesar parajes tan acogedores como barcos fantásticos, grutas subterráneas o la genuina base secreta del Despedazador.

¡Animo!, la acción ha comenzado y no podéis quedaros fuera. Además, quién sabe, a lo mejor encontráis alguna pizzería abierta por el camino.



El duelo final ha comenzado. Super Despedazador, o Shredder como le llama su tía Virtudes, tiene como rehén la Estatua de la Libertad, y no está dispuesto a cedérsela a nadie por muy pesado que se ponga.

Donatello

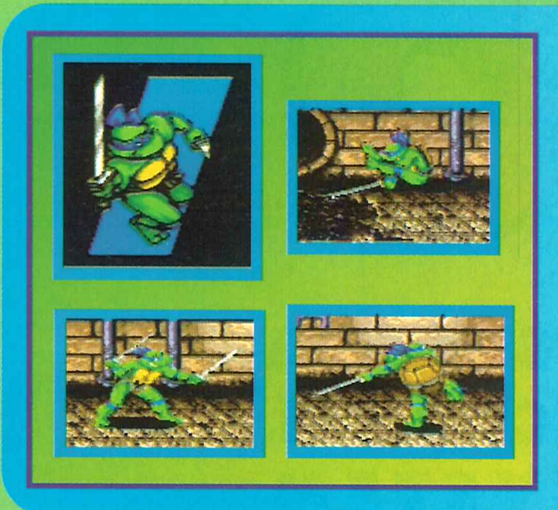
Aunque no es muy rápido, su bastón o Bo es el arma ninja más potente de todo el juego. Con sus diferentes combinaciones, Donatello es una apuesta segura en el caso de intentar la aventura sin ayuda. Ya se sabe, cuantos menos compañeros, más pizza toca a cada uno.











Leonardo

El líder de las Tortugas Ninja es, según sus propias palabras, el quelonio más deseado a este lado de la ciudad. Es bastante regular en todas las cualidades, y su golpe especial podría mandar a un hipopótamo, o en su defecto a Choskar, más allá del planeta Saturno. Con la ayuda de sus veloces katanas es capaz de entrar él solo en la guarida del Despedazador, ponerla patas arriba y largarse a tomar una deliciosa pizza de pimientos con yogur.



Leonardo, como líder del grupo, es la tortuga más completa de todas. Tanto su velocidad como sus espadas son capaces de fundir los plomos a cualquier adversario que se le presente.





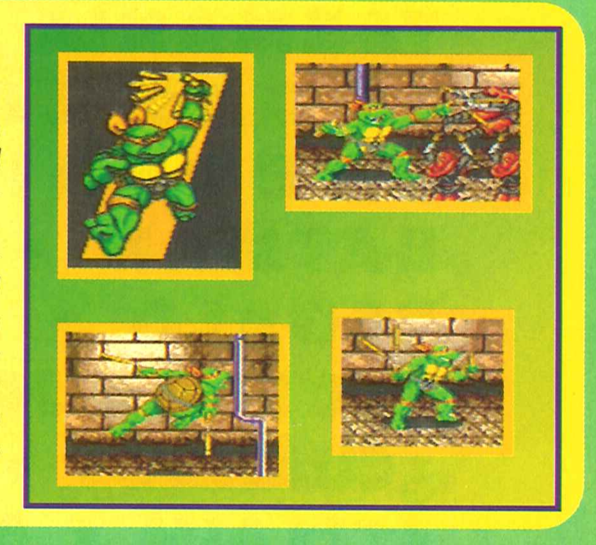






Michelangelo

Ferviente admirador de la filosofía Zen, Michelangelo es el cerebro del grupo y creador de objetos tan curiosos como el zeppelin de las tortugas, las tablas de surf a reacción o el horno súper rápido de pizzas. Al igual que Leonardo, ha ejercitado todas sus habilidades sin que haya apenas diferencias entre ellas, aunque los dos Nunchakus que siempre lleva consigo se conviertan en la pesadilla de los miembros del clan Foot.





Este repulsivo sujeto no es ni más ni menos que Krang, señor absoluto de la dimensión X, y gran favorito al premio de feo del año.





Hay gente que prefiere un buen cuadro para adornar su casa, pero los gustos de Shredder van más allá, para ofrecernos una hermosa vista de cuerpos en adobo y cerebros disecados que harían las delicias del mismísimo Aníbal Lecter.

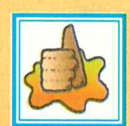
LAS PUNTUACIONES



Arcade

KONAMI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Casi inexistente
Nº Continuaciones: 3 - 5
Nº de fases: 5

 84





Es súper entretenido. La música acompaña.

 85

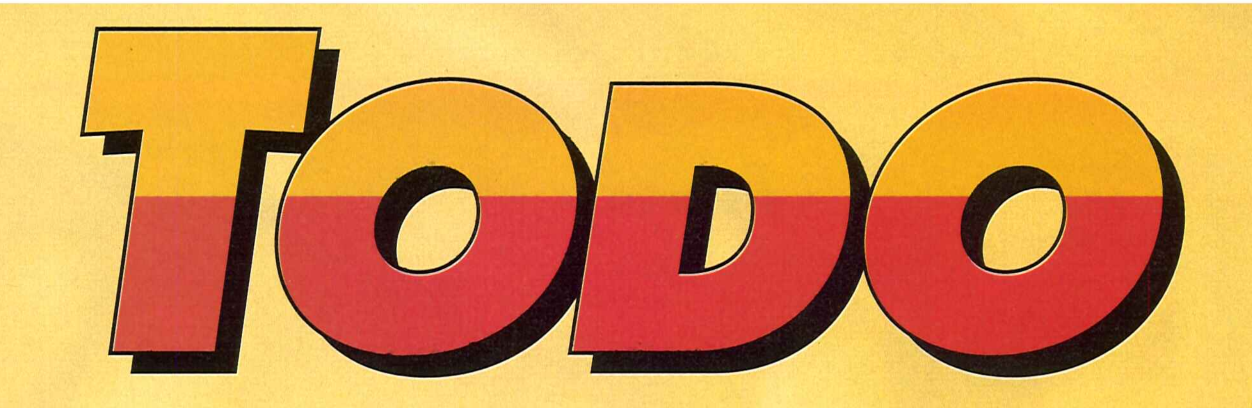


Demasiado fácil.

 83



82



MEGADRIVE •TORTUGAS NINJA SONIC •TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO •MASTER SYSTEM MAPAS ALUCINANTES TODOSEGA EL 15 DE CADA MES EN TU QUIOSCO • GAME GEAR SONIC 2 • ¿SONIC 3? • MEGA CD TAZMANIA • INDIANA JONES TODAS LAS NOVEDADES ROBOTNIK • MENACER BATMAN • 500 JUEGOS DE REGALO • JAPÓN • ALIEN 3 INDIANA JONES • U.S. GOLD ¿CUÁNDO? • EL 15 DE CADA MES ACCLAIM • AL PIE DE LA NOTICIA CATÁLOGO DE JUEGOS HÉROES QUE TE HARÁN SOÑAR UNA REVISTA TOTAL

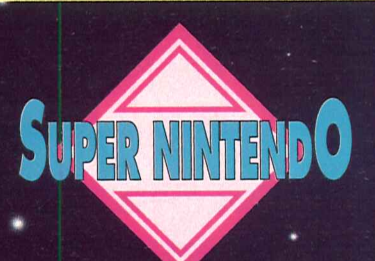


HOBBY PRESS



O TODO, O NADA

El nº1 a la venta el día 15 de marzo





Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana, estalló una gran rebelión contra la opresión, la tiranía y el terror de un Imperio. Se trataba de un Imperio nacido del odio, que estaba acabando con la libertad de todo el Universo. Antes de todo este caos, en los días de la antigua República, un millón de soles nacieron bajo el mismo gobierno pacífico, el cual se encargó de regir el destino de estos planetas justa y generosamente. Esta fue la era del Senado, la era de los caballeros Jedi.

Pero desgraciadamente esto no duró mucho, y miles de individuos sedientos de ambición, violencia y riquezas, comenzaron a destruir esta apacible República desde el interior de cada planeta.

Un tirano dictador, de nombre Palpatine, aprovechó la confusión para autoproclamarse líder indiscutible de todo el Universo, para lo cual recibió la ayuda de Lord Darth Vader. Su primera misión consistió en exterminar a toda la pléyade de míticos caballeros Jedi. Con sus veloces naves, el ejército del nuevo emperador invadió los cielos y suprimió todo tipo de libertad en el noventa por ciento de los planetas. De este modo, la luz de la libertad y la justicia estaba casi extinguida.

Pero algunos pueblos se rebelaron contra esta tiranía, y lograron obtener la fuerza suficiente como para perturbar los sueños de Palpatine, Lord Darth Vader y todo su séquito. Como respuesta a esta nueva alianza rebelde, fue creada por parte del imperio,

SUPER STAR WARS

EL RETORNO DE UN MITO









Mar de dunas

Nuestro amigo Luke se enfrentará a todo tipo de peligros en esta primera fase, más allá de los confines de la granja de su tío. Aquí podrás practicar los ágiles movimientos del protagonista, y recoger dos ampliaciones para tu arma (aunque te costará encontrar la segunda). Mucho cuidado con los escorpiones, pajarracos, serpientes y, sobre todo, con el guardián final, Sarlacc pit Monster.





Tatooine

Atención porque aquí hará su aparición el alucinante modo 7, creando una de las sensaciones de velocidad más alucinantes que nunca hayamos visto. Contando con la agradable compañía de C3PO, tu objetivo será acabar con 12 Jawas, utilizando para ello tu vehículo autopropulsado. Si no te mueves mucho, te resultará más fácil completar la fase. ¡A por el Sand Crawler!



Fuera del Sand Crawler

Este gigantesco laboratorio móvil de los Jawas, esconde en su interior al carismático y sonoro R2-D2. Tu misión, como buen Luke que eres, consiste en ascender por este engendro mecánico. No te será fácil al principio, pero con un poco de práctica y media docena de caídas, lo lograrás. Por cierto, ten cuidado porque en lo alto te espera un buen arsenal de cañones blindados.



Dentro del Sand Crawler

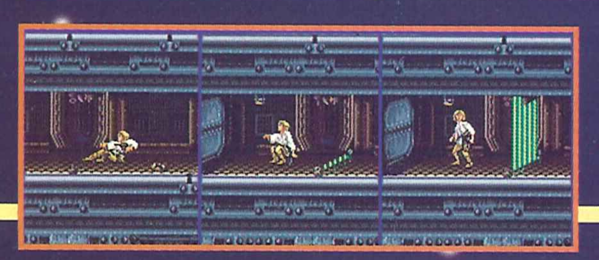
Aquí dentro se encuentra nuestro droide favorito. Pero antes de recuperarle, Luke se verá obligado a visitar los mil y un peligros que oculta este mastodóntico tanque de arena. En su interior encontrarás, si eres listo, una habitación secreta donde conseguirás el poder máximo para tu pistola y una vida más.

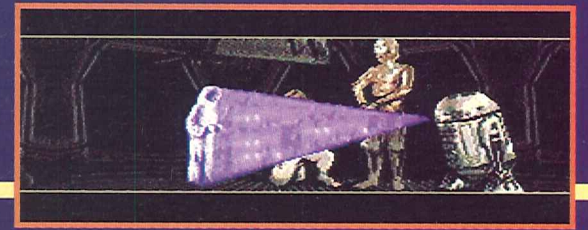
Aprende a deslizarte si quieres continuar con vida, ten precaución con las peligrosas zonas de lava, y ándate con mucho ojo cuando te encuentres con el terrorífico Lava Beast Jawenko.















Los moradores de las arenas

A los huraños habitantes de las arenas, no les gustan los extraños. Pero si quieres encontrar a Obi-Wan Kenobi, no vas a tener más remedio que experimentar el contacto con ellos, los jawas, ranas wonk y murciélagos del desierto. Si eres precavido, permaneces atento a los puentes que se desmoronan y no paras de disparar, quizá puedas hablar con Ben Kenobi. Un buen consejo: atención a la cueva secreta, porque allí podrás conseguir la nada despreciable cifra de 99 vidas, que te vendrán fenomenal más adelante.



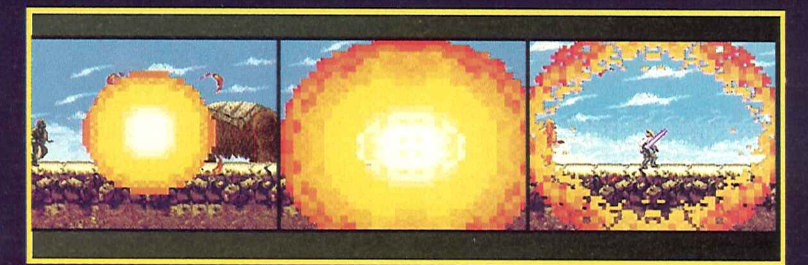





La tierra de los Banthas

Ahora estás equipado con la espada de luz que Obi te ha proporcionado, y gracias a ella podrás deshacerte de tus enemigos fácilmente. Pero cuidado, porque en esta fase harán aparición los gigantescos Banthas, a los que tendrás que destruir con varias estocadas de luz. Aprovecha para recoger los detonadores térmicos y acabar con esta marabunta tan poco amigable. La rata gigante Womprat estará esperándote para tratar de evitar que salgas de esta inhóspita tierra.





Tatooine 2

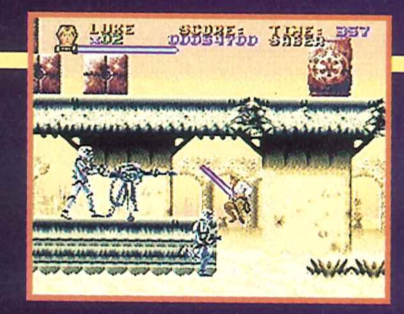
Este escenario es similar al de la segunda fase, salvo que tendrás que abatir nada menos que a veinte Jawas. Utiliza la misma táctica que antes, y cuando hayas logrado terminar con todos, dirígete hacia Mos Eisley.




la estrella de la muerte, un nuevo planeta indestructible destinado a destrozar todos los territorios rebeldes cercanos.

En un alarde de habilidad, la princesa Leia y un grupo de rebeldes logró robar los planos de tan peligroso planeta. Al ser descubierta, fue perseguida tenazmente y capturada por un Destructor Estelar Imperial...

Así podría comenzar «Super Stars Wars» para Super Nintendo, un nuevo logro técnico-adictivo programado por Sculptured Software y capitaneado sabiamente por JVC y la propia Lucas Arts. A estas alturas, supongo que todos vosotros recordaréis la prodigiosa película de George Lucas que batió todos los records de taquilla en 1977. Y que, no contenta con eso, introdujo la moda del "merchandising", lanzando todo tipo de objetos, gorras,




Mos Eisley

Esta ciudad desértica está plagada de villanos, ladrones y gente despreciable. Tendrás que hacer frente a las tropas imperiales y a los temibles cañones láser, mientras utilizas unos bidones como vehículo para evitar las zonas espinosas.

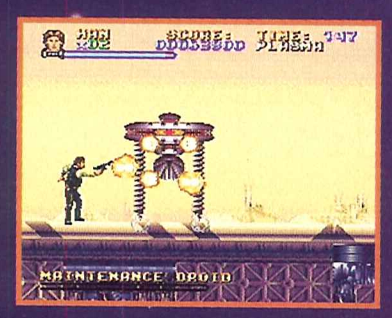


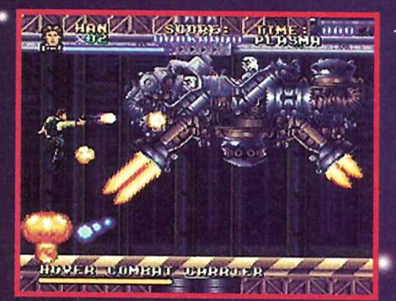

La cantina

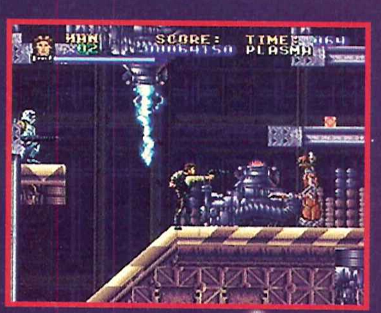
A partir de esta fase, tendrás la oportunidad de elegir entre Chewbacca y Luke Skywalker. Obi Wan Kenobi dijo una vez acerca de esta taberna estelar: "cuida tus pasos cuando penetres en este inhóspito lugar". Y tenía razón, porque extrañas criaturas encapuchadas, sucios Choskars y mendrugos danzantes saldrán a tu paso. Si no te distraes con los músicos, podrás enfrentarte al monstruoso Kalharr.





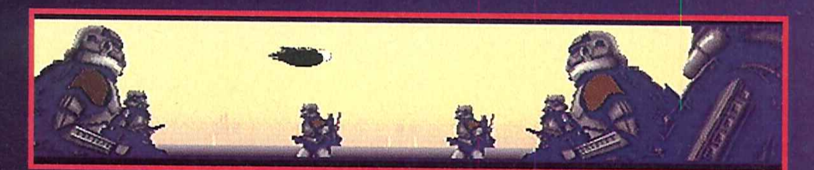






La escapada de Mos Eisley

Tienes tres héroes a tu disposición: Luke, Han Solo y Chewbacca. Escoge el que quieras y disponte a recorrer una de las fases más complejas de Super Star Wars. Evita y/o destruye las tenazas metálicas, minas y droides explosivos, hasta llegar al más peligroso de los rivales fin de fase: el temible Hover Carrier.

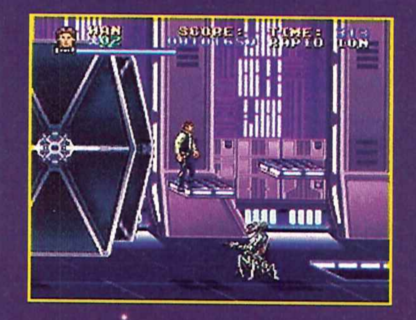


El hangar de la estrella

Agudiza el sentido del oído en esta fase, porque te será imprescindible para percibir la proximidad de los cazas Tie. Si no consigues saltar a tiempo cuando se acerquen, estas horribles naves te desplazarán peligrosamente, pudiendo caer en unos mortales fosos espaciales, con lo que tu misión habrá fracasado.

Si, por el contrario, saltas en el momento oportuno y con la intensidad adecuada, y después destruyes a las tropas imperiales, te encontrarás con tu próximo enemigo fin de fase. Esta vez se trata de un Droide Imperial especializado en defensa, bastante peligroso si no te muestras rápido y contundente.

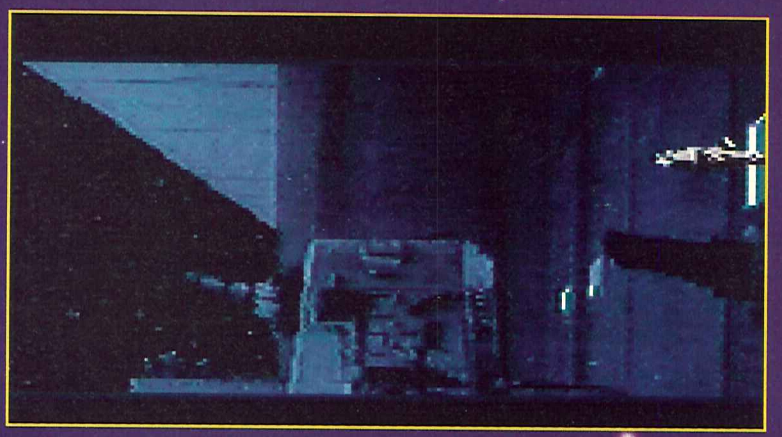




camisetas, posters y tazas con el logo y los personajes protagonistas de la película. Los beneficios no se hicieron esperar, y junto con las dos continuaciones posteriores, se ha convertido en la saga cinematográfica más popular de todos los tiempos.

Con estos antecedentes, JVC no podía realizar un arcade de calidad normal, había que igualar a la película o incluso superarla. Duros meses de trabajo en la sede de Sculptured Software, dieron su fruto. Habían creado uno de los juegos más sobresalientes del momento, que se ha convertido en la mejor y más completa licencia cinematográfica jamás creada.

Los gráficos han sido completamente digitalizados del film, los personajes están excelentemente animados y la banda sonora, sampleada de la original, es una de las más sobresalientes ►





Hasta el más pequeño detalle ha sido tratado con sumo cuidado, para que el juego se asemeje completamente a una película.

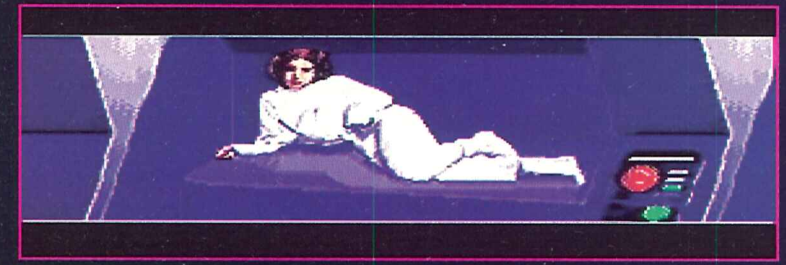


Rescata a la princesa

Aquí se encuentra prisionera la princesa Leia con los planos secretos, acompañada de un considerable ejército de androides, tropas de choque y apisonadoras letales. Si eres capaz de acabar con ellos y con el guardián de seguridad que custodia la habitación de la princesa, habrás superado esta fase y podrás prepararte para la siguiente.

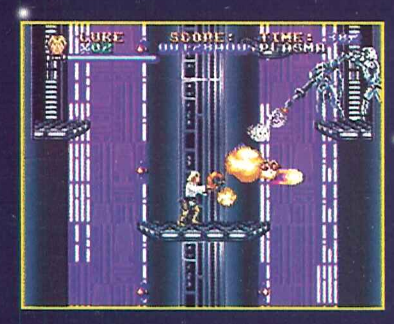




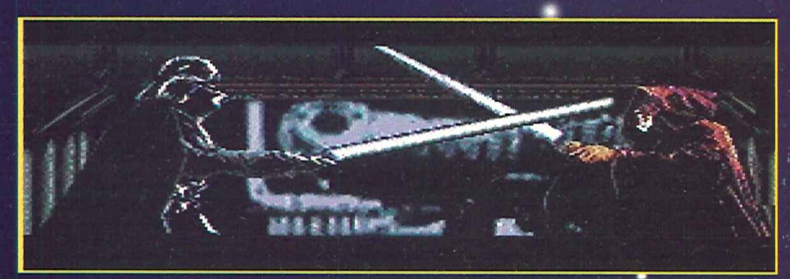


Tractor Core

El generador de fuerza de la estrella de la muerte será tu próximo objetivo. Para llegar a él, tendrás que ir hasta lo más alto de esta fase. Sube sin volver la vista atrás por el pasillo vertical, saltando de plataforma en plataforma, y prepárate para un sorprendente enfrentamiento con el propio generador. Si lo superas, las defensas habrán sido suprimidas. Tiembla Darth Vader.







Ataque a la estrella de la muerte

La fase más rápida, aunque ligeramente injugable, del juego se encuentra ante ti. De nuevo el modo 7 ha sido puesto en buen uso, pero desafiando las leyes de la velocidad y de la lógica humana. Para concluir con éxito esta fase, tendrás que destruir 20 Tie fighters y 20 torres. El túnel te espera.

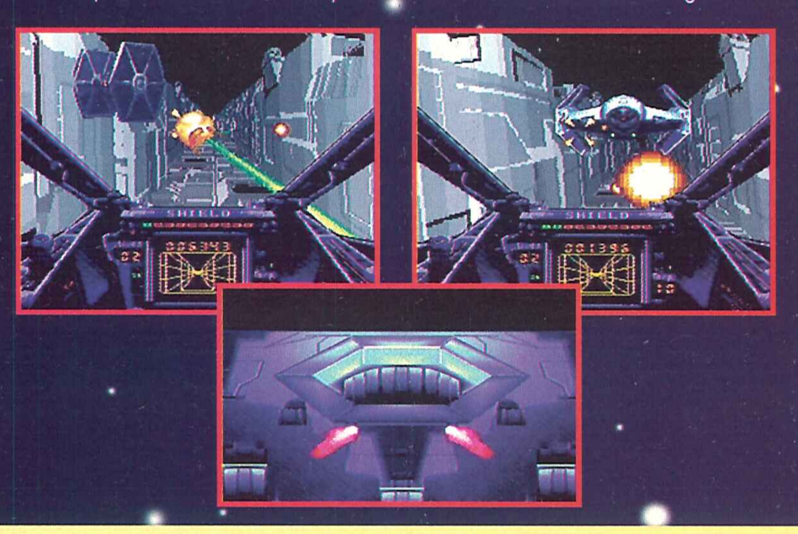






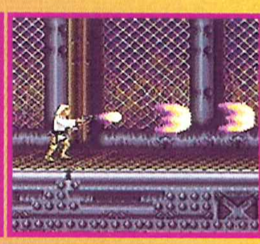
La batalla del túnel

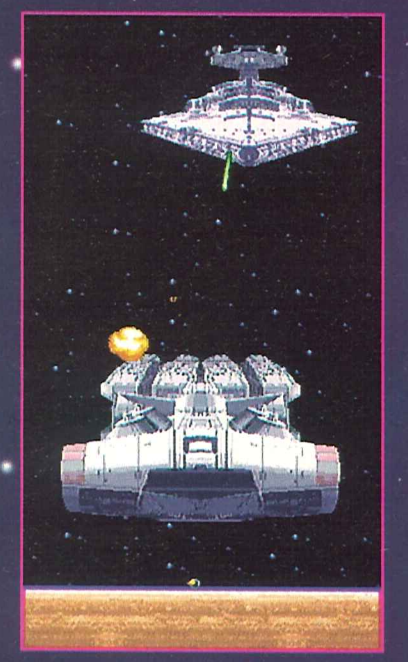
Otro de los platos fuertes del juego, gracias a una genial utilización del modo 7 y una dificultad más que ajustada. Para finalizar con éxito la aventura, tendrás que aguantar la cuenta atrás interceptando el ataque enemigo. Cuando las cosas se pongan interesantes, aparecerá Darth Vader. Dispara a su nave varias veces hasta que desaparezca en los confines del espacio, y prepárate para el objetivo final, lanzar los torpedos protónicos dentro del centro neurálgico de la estrella de la muerte. ¡Misión concluida!, creo que la fuerza ha estado de nuevo contigo.



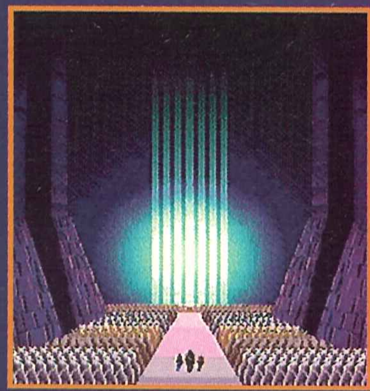










Apasionantes combates entre naves, peleas con espadas de luz y toda una serie de grandiosos escenarios, acabarán por convencerte de que Super Star Wars es algo más que un simple juego.

que se ha escuchado jamás en Super Nintendo, y os obligará irremediablemente a conectar la consola a vuestro potente equipo de música. ¡Alucinante!

Pero para que podáis disfrutar a tope de este magnífico juego, ahí van unos pequeños avances para que se te empiece a caer la baba. «Super Star Wars» consta de quince fases totalmente variadas, que escenifican a la perfección los momentos cumbre de la película: el desierto de Tatooine, el Sand Crawler de los Jawas, Mos Eisley, el interior de la estrella de la muerte e incluso el túnel donde transcurre la última y emocionante escena decisiva para el desenlace final.

Al principio, durante las ocho primeras fases, controlaréis solamente a Luke Skywalker. Pero según vaya avanzando el juego, se unirán a vosotros Han Solo y el wookie Chewbacca, pudiendo elegir el que prefieras para continuar con la aventura. El arma de vuestro héroe comenzará siendo un débil pero suficiente láser, que podrás aumentar de potencia recogiendo power ups, hasta convertirlo en un gigantesco y penetrante superláser.

Pero lo importante no es la teoría, amigos, y hasta que no introduzcáis el cartucho y activéis el botón de power, no os daréis cuenta de las proporciones lúdicas y técnicas de este nuevo prodigio, que ha nacido bajo las impresionantes cualidades audiovisuales de Super Nintendo. Todo ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle: música, gráficos, personajes, escenarios e incluso las escenas digitalizadas de la película, desfilarán ante vuestros atónitos ojos.

Este juego está dedicado a los amantes de la maravillosa trilogía, a los buscadores de recompensas en forma de High Score, y en especial, para todos aquellos que quieran disfrutar con una auténtica película en su consola. Así pues, ¡que la fuerza te acompañe!, como decía cierto amigo mío al que también está dedicado «Super Star Wars».

Tan genial como la película

La unión de Lucas Arts, JVC y Sculptured Software ha permitido crear un nuevo mito, en forma de cartucho para Super Nintendo. La increíble variedad y calidad de sus quince fases, hacen de Super Star Wars uno de los juegos más completos y atractivos del mercado. Trepidantes escenas de scroll multidireccional, unidas a la espectacularidad y exclusividad del modo 7, convierten esta épica súper producción en todo un clásico.

Pero aparte de todo un cúmulo de virtudes gráficas, destaca un aspecto: la banda sonora ha sido totalmente sampleada de la original del film, y ofrece una ambientación nunca experimentada hasta ahora.

En definitiva, Super Star Wars está destinado a convertirse en uno de los mejores juegos del año. Se lo recomiendo a todo el que quiera conseguir una obra maestra de la programación, que, al igual que la película, levantará grandes pasiones en todo el mundo.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

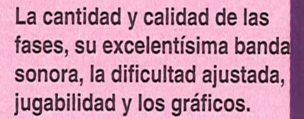


Acción

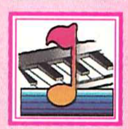
JVC Y LUCAS ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones:3
Nº de fases: 15
Dificultad: 3 posibilidades: Easy, Brave y Jedi

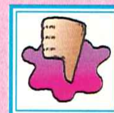






La cantidad y calidad de las fases, su excelentísima banda sonora, la dificultad ajustada, jugabilidad y los gráficos.



Que no haya passwords y alguna que otra ralentización. Nada más.



89



PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.



MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.



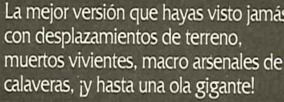


EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.





SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras...
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!





THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.



ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart´s Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra... una vez más. ¡Vaya pesadilla!



BEST OF THE BEST
Combate contra 15 Kickboxers por el campeonato del mundo de Full Contact. Elige tus propias llaves en el mejor simulador de lucha para tu Super Nintendo.

SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de Karts que hayas podido imaginar jamás, está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Puedes competir contra Mario, Luigi, la Princesa Daisy, Koopa, la Seta o Bowser.

AXELAY
El Chip MD-7 al servicio del matamarcianos. Gráficos impresionantes en una batalla espacial única para tu Super Nintendo.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

CID FCA!

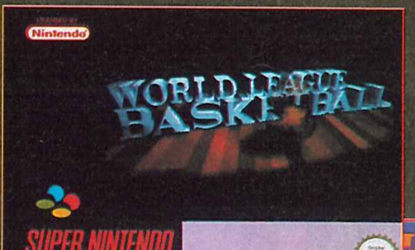














WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.







PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?

SUPER Fuerte

STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.



SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.

BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes STS.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.







UN RATÓN EN LAS NUBES





LAND OF ILLUSION















La noche era húmeda, espesa, típica de invierno. Arropado por el calor de la chimenea, Mickey se dispuso a leer un nuevo libro de fábulas y cuentos que Minnie le había regalado por su cumpleaños. Entre sus paginas, encontró una vieja historia. Una leyenda de tiempos remotos, que hablaba de un castillo situado en lo alto de las nubes y de las aventuras que en él acontecieron. Demasiado cansado para acabar de leerla, Mickey cayó sumido en un profundo sueño, mientras el libro se resbalaba de sus manos y caía al suelo. Y empezó a soñar...

La Villa de la Ilusión estaba desolada cuando nuestro amigo despertó en medio de su gran plaza. Era como si toda la vida y la alegría que en otros tiempos albergó el lugar, se hubiera esfumado sin dejar rastro alguno. Tan solo encontró a una bella pata, creo recordar que se llamaba Daisy, que le contó una extraña historia acerca de una lucha entre el bien y el mal. La buena magia blanca de las hadas y el demoníaco poder del fantasma del bosque, se habían enfrentado con la ciudad por escenario.

Para protegerse de semejante individuo, los habitantes del mundo de la fantasía contaban con el cristal mágico de Chosko; pero éste había desaparecido misteriosamente. Así, sólo quedaba una esperanza: que Mickey pudiera encontrar al personaje que conseguiría el triunfo del bien: la Princesa de las Montañas del

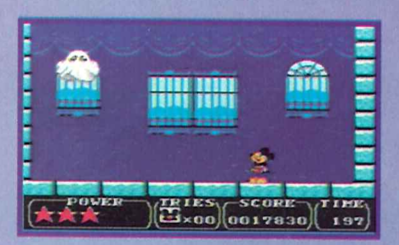






Vuelve el mágico mundo de Disney, con Mickey y todos los personajes que tanto os han hecho disfrutar.

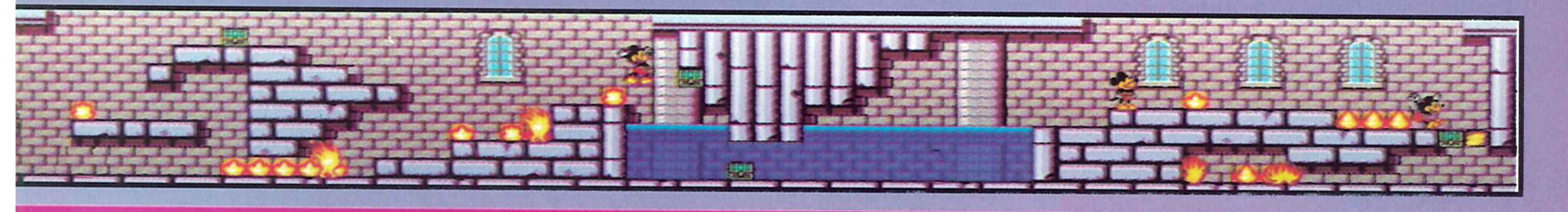


















Como puedes ver, a pesar de los numerosos peligros que le esperan en el camino, nuestro ratoncito Micky no pierde nunca la alegría y el sentido del humor. Y es que tiene razón, de nada sirve asustarse: hay que echarle valor, y al toro.



Norte, guardiana de un extraño castillo situado entre las nubes.

Como habréis imaginado perfectamente, vosotros podréis ser los acompañantes de Mickey en esta apasionante búsqueda de la princesa y del castillo; tarea bastante complicada, por cierto. Si sois lo suficientemente osados para hacerlo, podréis presenciar un mundo lleno de promesas y fantasía, de magia y peligro... en definitiva, quedáis invitados a penetrar en el Mundo de la Ilusión.

Vuestra misión se verá envuelta en numerosas dificultades. Además de evitar a las criaturas del bosque y saltar de plataforma en plataforma, os será bastante útil mantener una animada charla con una serie de personajes, cuyas caras os resultarán bastante familiares, ya que también pertenecen al mágico mundo de Disney. Además de proporcionaros información sobre cómo llegar al castillo, os prestarán algunos objetos indispensables para poder resolver con éxito la misión.

Por lo demás, el desarrollo del juego es bastante clásico: podréis recoger piedras, nadar, eliminar enemigos saltando sobre ellos y, en definitiva, salvar una serie de obstáculos a lo largo de diez fases. Y no lo olvidéis nunca: de vuestra habilidad dependerá que el bien salga victorioso.





Cofres

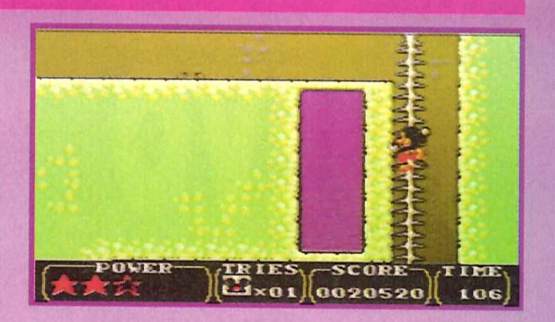
En el mundo del juego y de la ilusión, si hay algo que abunda tanto como las piedras o los enemigos, son los misteriosos cofres en cuyo interior aguardan sensacionales sorpresas.

Para lograr haceros con su contenido, podéis emplear dos métodos: reventarlo con el cuerpo o lanzarlo contra un enemigo (con éste último matarás dos pájaros de un tiro, ya que tu adversario caerá fulminado). En su interior encontrarás cosas tan suculentas como porciones de tarta o monedas, con las que tu marcador aumentará considerablemente.









Enanez



Para poder llegar más allá de la mitad del juego, es imprescindible obtener una poción mágica en el palacio de Horacio, después de acabar con el incendio que lo asola. Este extraño brebaje es capaz de encoger a Mickey hasta la mitad de su tamaño normal, con lo que puede atravesar los estrechos senderos del bosque, que de otra forma serían imposibles de pasar.







Ahí tenéis a vuestro personaje favorito saltando de plataforma en plataforma, tratando de no darse un batacazo que le costaría muy, pero que muy caro. El solo -bueno, con tu ayuda- tiene que luchar contra sus enemigos, contra el terreno y contra el tiempo, en una loca carrera a través de un mundo lleno de ilusión y de fantasía, como suele ocurrir siempre que cualquier personaje de Disney es el protagonista de una aventura.

Mickey siempre será el mismo

Seguro que más de uno deseaba disfrutar de nuevo con su ratón favorito, después de esa pequeña joya que es «Castle Of Illusion». Y aquí está, con un juego que pretendía ser redondo como las orejas de su protagonista, pero que no acaba de conseguirlo por culpa de algunos defectos. El principal de ellos es la falta de originalidad. Su desarrollo es exacto a la primera versión, idéntico protagonista, se mueve en un decorado parecido... Pero, ¿merece la pena comprobarlo? En mi opinión sí. Puede que no sea el lanzamiento más espectacular de todos los tiempos para la Master, o que haya cartuchos más innovadores, pero agradará a quienes deseen un juego entretenido para pasar el rato. Muy recomendable para los amantes de las plataformas y los roedores, y algo menos para el resto.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: La habitual en los juegos de Disney
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 10

82

Por encima de todo lo demás, los gráficos.



65

Es demasiado parecido a la primera versión.





81



79

GAME BOY

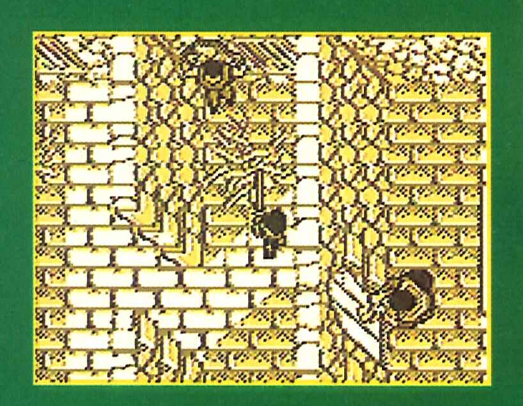
ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES™

Aventuras en la Edad Media





Robin de los Bosques tendrá que salir de su hábitat natural, para enfrentarse a peligrosos adversarios en otros lugares. Luchar en una celda, en la entrada al castillo o en el interior del mismo, formarán parte de su peligrosa misión.

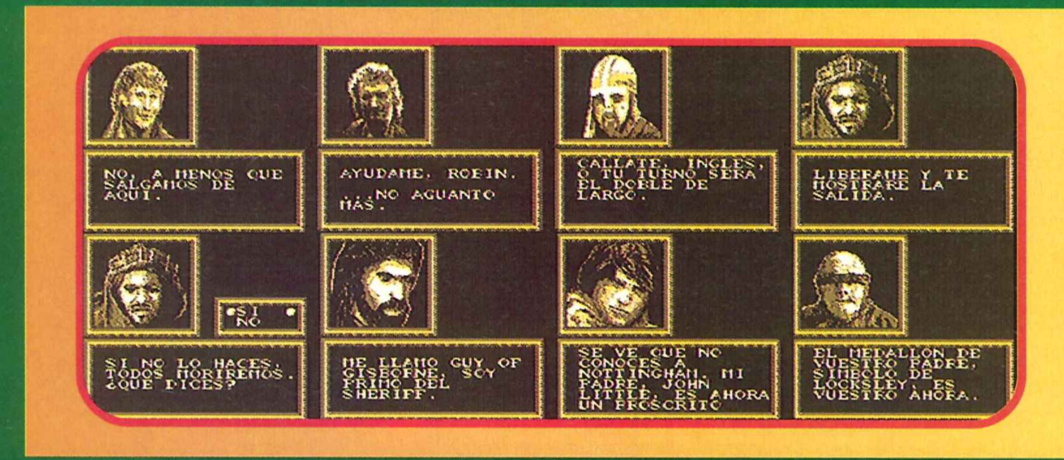


La Edad Media fue una época misteriosa y difícil. Durante las Cruzadas, el caos se apoderó de gran parte de Europa, y especialmente de Inglaterra. Allí, la ausencia del rey Ricardo Corazón de León fue aprovechada por su hermano para instaurar una cruel y despótica tiranía. Sólo los hombres de honor podían ser capaces de devolver la paz al pueblo inglés; y Robin Hood, el más noble y valeroso de todos ellos, encabezó la rebelión más apasionante de aquellos siglos.

Pues bien, amigos. La nueva videoilusión de la más pequeña de vuestras consolas, refleja perfectamente la última y exitosa versión cinematográfica de esta archiconocida historia. Sí, sí, la del "guapito" Kevin Costner. Y lo hace con tanta fidelidad que, incluso los que no tengáis muy buena memoria, podréis daros perfecta cuenta de que algunos de los diálogos de la película se repiten en el juego.

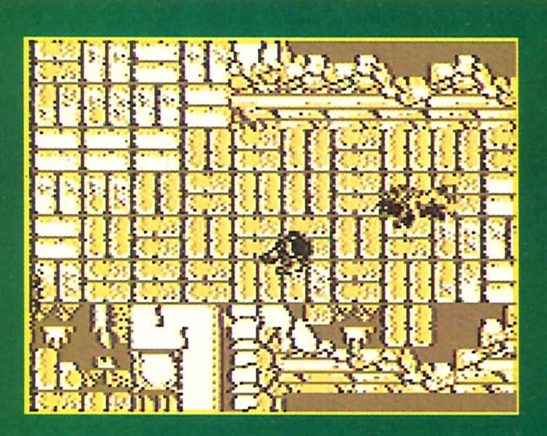
Como en toda aventura que se precie, el protagonista debe recorrer multitud de lugares en pos de su altruista misión. Para ello, podrá hacerse con una variada colección de amuletos, alimentos, pociones y, por supuesto, armas que le ayudarán a salvar peligrosos obstáculos a lo largo del itinerario.

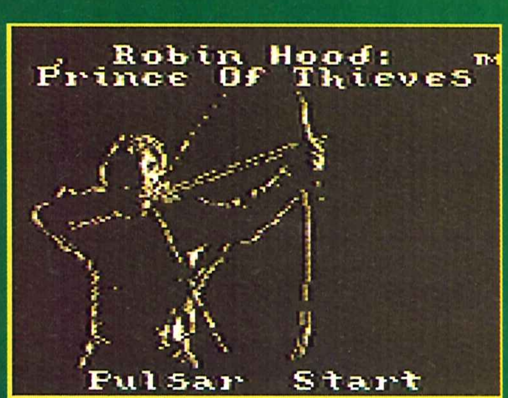
Gracias a la acertadísima «pantalla del jugador», tendréis una completa visión de todo lo que os rodee, para así poder encontrar objetos que a simple vista no podríais ver y que os resultarán ►



Personajes

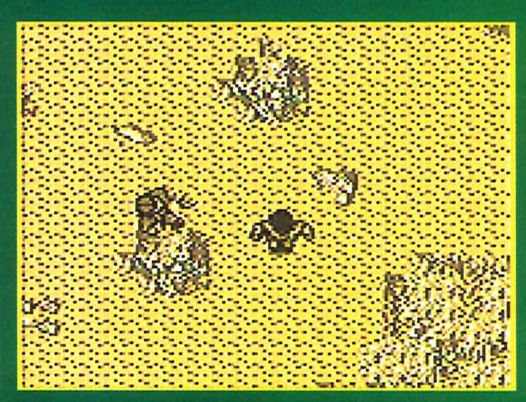
Uno de los aspectos más importantes de este juego son los diálogos. Las conversaciones con los diferentes personajes que salgan a tu encuentro, son necesarias para continuar adelante. Aquí tenéis una pequeña muestra de algunos de ellos. Pero... tened cuidado; las palabras pueden ser más peligrosas que la espada.

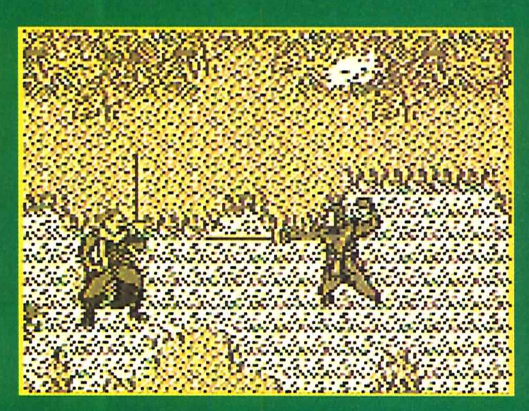


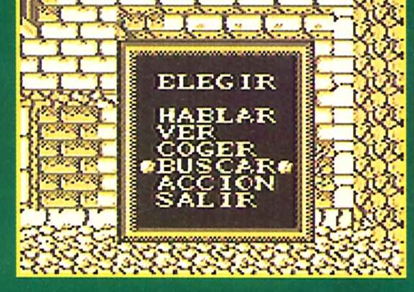




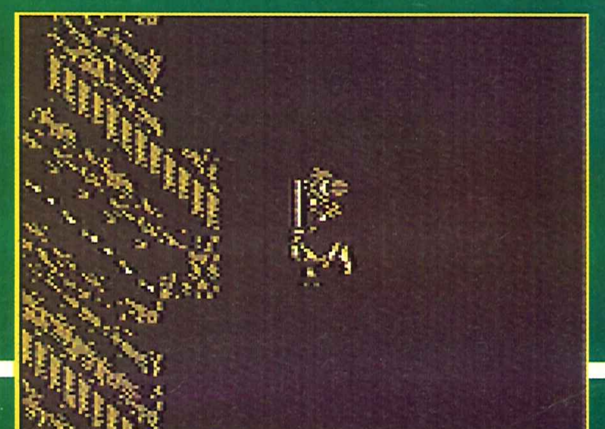








Entre todas estas opciones podrás elegir para que tu héroe pueda desenvolverse sin problemas.

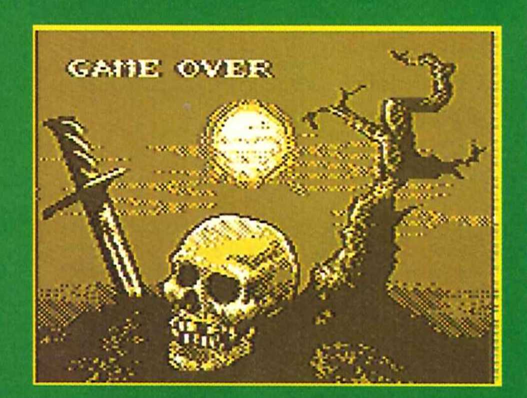


Divertido y original

Sin duda, éste es uno de esos juegos que os van a mantener alucinados durante bastante tiempo. La imaginación con que se han introducido la multitud de opciones y los infinitos detalles, imposibilita el aburrimiento. Quizá los gráficos sean un poquitín confusos, sin embargo los primeros planos de los personajes cuando hablan son realmente buenos. Tampoco puede ponerse ninguna pega al sonido, que acompaña perfectamente a la acción.

En cuanto a la jugabilidad, podéis estar seguros que no os decepcionará. Al principio, os costará un poquito cogerle el tranquillo a la «pantalla del jugador», pero rápidamente lograréis haceros con ella. Recordad que cuando no veáis ninguna salida, la pantalla os dará la clave. Y hacedme caso, éste es un pedazo de juego.

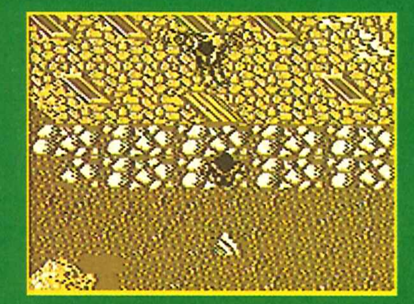
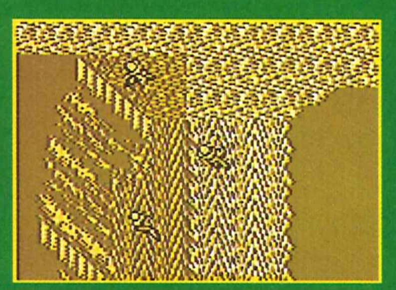
Lolocop de los Bosques



No, no es que de repente hayamos cambiado a un juego de fantasmas. Se trata de la sorpresa que encontrarás cuando tu nivel de vida llegue a cero.

Pantalla del jugador

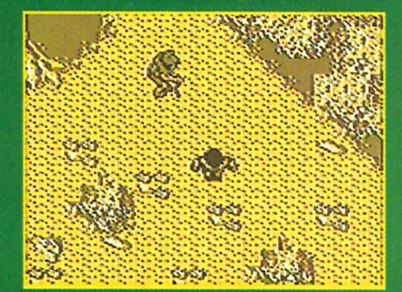
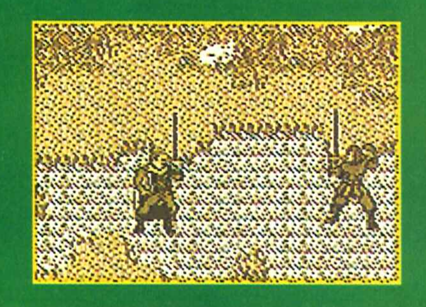
Se trata de uno de los aspectos más importantes del juego, ya que con ella podréis tener un perfecto conocimiento de la situación de tu personaje. Para alcanzarla, basta con pulsar el botón «select» y elegir «acción».
En los cuadritos inferiores aparecerán los objetos que hayan sido recogidos. Si mueves la flecha situada en la pantalla con la palanca de control y aprietas el botón "A", podrás colocar dichos objetos en cualquiera de los cuadritos superiores, realizando así el fin deseado:
***OJO-** Te dará una descripción del objeto.*
***BOCA-** Comer (siempre que sea comestible).*
***CUADRO INFERIOR IZQUIERDA-** Usar.*
***MANO HACIA ARRIBA-** Coger.*
***MANO HACIA ABAJO-** Soltar.*
***PARTES DEL CUERPO-** Con estos cuadritos podrás situar los objetos en la parte del cuerpo que prefieras.*
***MAPA-** Mostrará la situación de tu personaje.*
Por último, si colocas la flecha sobre las dos flechitas de la derecha y pulsas el botón "A", podrás comprobar el estado de los otros miembros de la banda. También puedes dar cualquier objeto a otro componente de la banda, llevándole hasta esas dos flechitas y manteniendo pulsado el botón "A" hasta que aparezca el personaje deseado.

de vital importancia. Además, cuando os sea necesario, podréis conocer el estado físico de Robin y hacer el recuento de los utensilios con que cuenta.

Pero no penséis que vuestro héroe estará sólo ante el peligro en esta aventura. En su recorrido, irá encontrándose con una serie de personajes, a los cuales podrá hacer una serie de preguntas para que le ayuden en su difícil misión. Y cuando se tope con los soldados del malvado Sheriff, sólo habrá un lenguaje que hablar: el de la espada.

Viajar en el tiempo siempre ha sido una tarea bastante difícil de realizar. Pero si en alguna ocasión (y estamos seguros que sí) habéis soñado con trasladaros al Bosque de Sherwood para gobernar vuestra propia y simpática banda en aras de defender la paz y la justicia, no encontraréis una mejor oportunidad. Así que tomad aliento, no olvidéis vuestra espada , el arco y las flechas, y lanzáos a la aventura. Momentos de acción, intriga y espectáculo os esperan ya en vuestra Game Boy.

Inventario



Pulsando el botón «select» cuando te encuentres en la «Pantalla del jugador», podrás conocer el estado físico y material del personaje seleccionado. Así, sabrás con certeza qué misión puede llevar a cabo.

LAS PUNTUACIONES


Aventura

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: Un gran territorio
Dificultad: La que te imponga el miedo al peligro

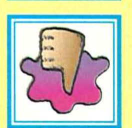

60


75



80


La enorme jugabilidad, los diálogos y los innumerables detalles.


Sólo algunos gráficos.


74



TURBO TOUCH 360™

Un avance tecnológico en el control de videojuegos

¡No es necesario pulsar!

Compatible con consola NINTENDO 8 bits

Compatible con consola SUPERNINTENDO 16 bits

Compatible con consola SEGA 8-16 bits

CONSIGUE MEJORES PUNTUACIONES MAS FACILMENTE

- Basta con que pases tu dedo sobre el sensor: no más ampollas ni dedos cansados.
- Un movimiento más rápido para obtener puntuaciones más altas.
- Control diagonal y circular.
- Turbo de múltiples funciones.

CONTROLA EL MOVIMIENTO DIRECCIONAL SIMPLEMENTE CON UNTOQUE DE TU DEDO

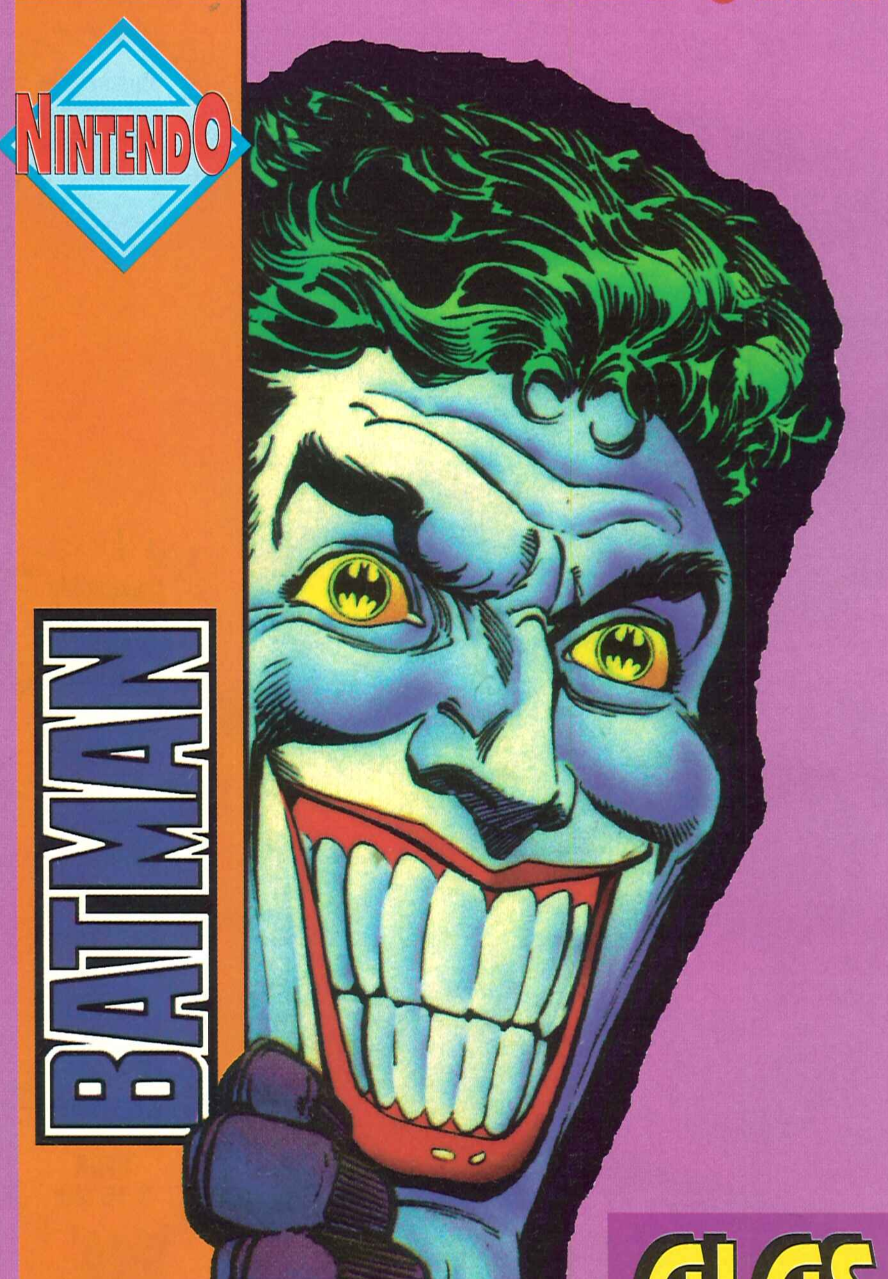
El controlador de videojuegos Turbo Touch 360 de Triax te introduce en una nueva dimensión de control y comodidad en los videojuegos. Es un producto con tecnología de última generación que te ofrece el beneficio de unas puntuaciones más altas y un juego más prolongado sin "dedos cansados". Basta con que pases tu dedo pulgar o índice sobre el sensor de control (no tienes que pulsar). Además, gracias a un mejor control diagonal y circular (360½), los juegos más sofisticados y desafiantes son más fáciles de controlar y más divertidos de jugar.

Sega, Megadrive y Master System son marcas registradas de Sega. Nintendo, Nintendo Entertainment System (NES) y Super Nintendo Entertainment System (Super NES) son marcas registradas de Nintendo. Turbo Touch 360 y Triax son marcas registradas de Triax Controls. © 1992 Triax Controls.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

LO MÁS NUEVO

RETURN OF THE JOKER



La ciudad de Gotham permanece sumida en el suave silencio de la noche. No se aprecia ningún movimiento, todo está quieto, todo tranquilo. Sólo una sombra se mece sobre los tejados de los edificios más altos de la ciudad. Se trata de una sombra enmascarada y oscura, que vigila con ojos ávidos todos los oscuros rincones de las calles.

Con un enorme salto que hace ondear su capa negra como la noche, la figura vuela hacia otro edificio, y a otro, y a otro. Erguido sobre una azotea, lanza una última mirada a las calles y toma el camino de vuelta hacia su guarida. Batman, que como ya te podías imaginar es el nombre del enigmático protagonista, da por terminada su misión de vigilancia, pero no sabe que una fuerza tan negra como su máscara está urdiendo venganza en las afueras de la ciudad. Y es que Joker no perdona.

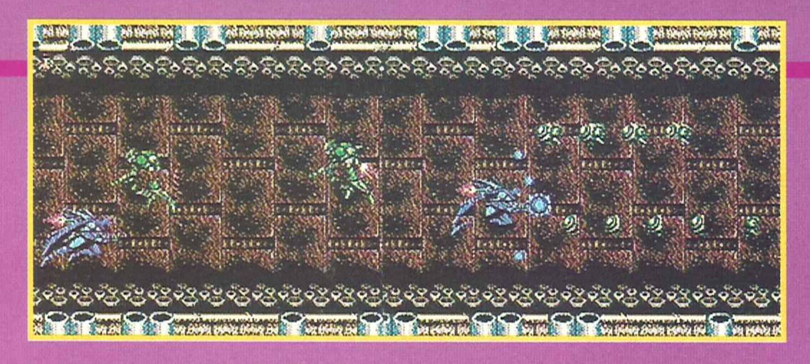
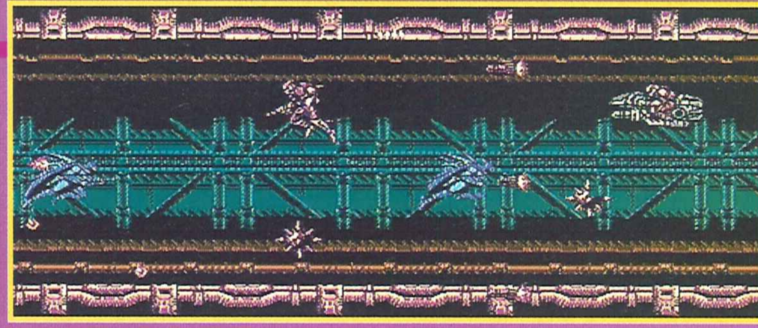
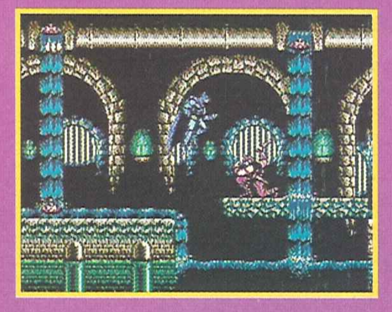
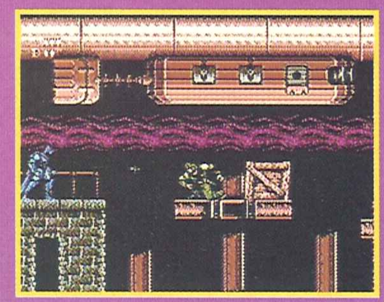
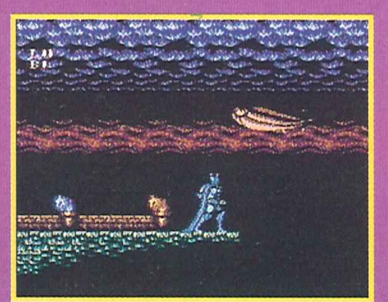
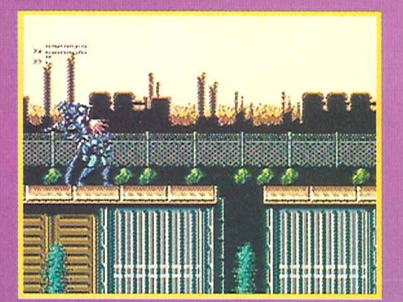
El malvado payaso de risa sardónica ha puesto en marcha los engranajes de una trama, cuyo único objetivo es la destrucción de Gotham City y la aniquilación de su defensor murciélago. A partir de ese momento, extraños sucesos empiezan a alterar el ritmo normal de la ciudad de Batman.

Criminales de tétrico aspecto salidos de no se sabe dónde, han tomado posesión de las calles imponiendo el caos y la destrucción. Obedecen a un único jefe y sólo tienen un objetivo en mente: Batman. Pero el Hombre-Murciélago no está dispuesto a dejarles tomar la iniciativa, por lo que va a comenzar a recorrer los suburbios para encontrar a Joker y acabar de una vez por todas con su maliciosa sonrisa de tiburón.

Hasta aquí el argumento de uno de los mejores ➤

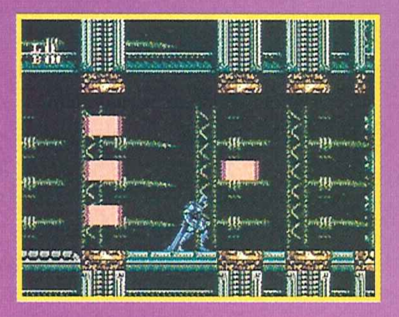
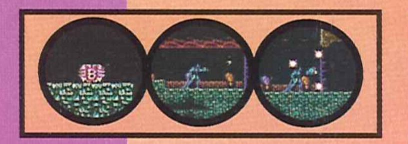
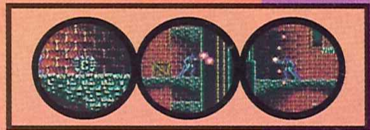
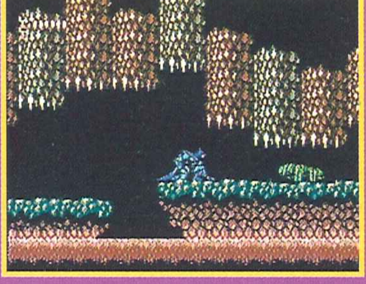
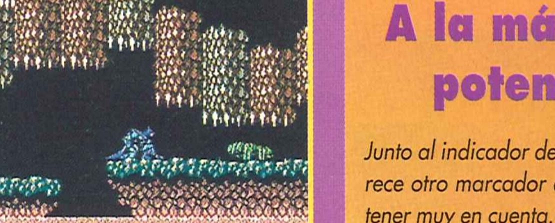
ALAS EN LA NOCHE

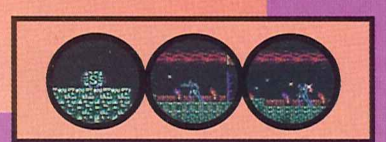


Bat-Armamento

Aparte de la que lleva al iniciar el juego, Batman contará con cuatro armas diferentes a lo largo de seis escalofriantes fases. Cada una tiene sus virtudes y sus defectos, por lo que deberéis elegirlas con sumo cuidado dependiendo de la situación en que estéis y de los enemigos a los que tengáis que enfrentaros.
Para recoger las armas, basta con que rompáis determinadas cajas y toquéis la letra parpadeante que contienen. Cada letra es un arma, y podéis cambiarla con sólo disparar sobre ella y esperar a que aparezca la que os resulte más apropiada. Aprender a usarlas será determinante para acabar con tus adversarios, pues puede ocurrir que una sea muy potente, pero al aumentar su fuerza (cosa que podéis lograr manteniendo apretado el botón de disparo), pierda bastante efectividad.

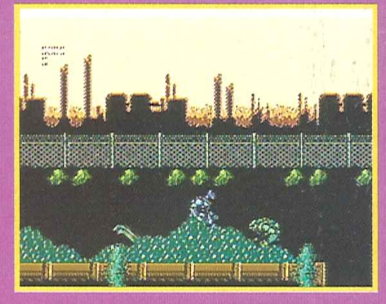
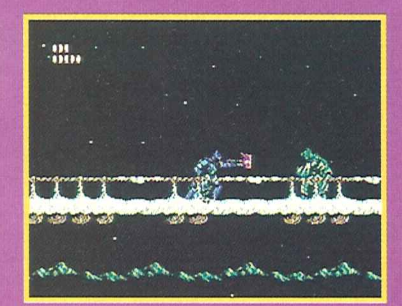
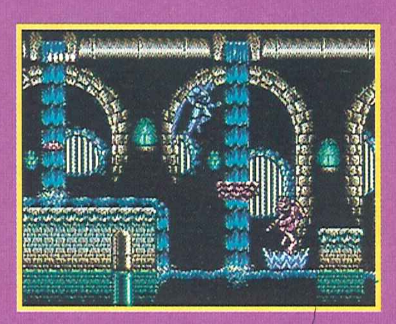







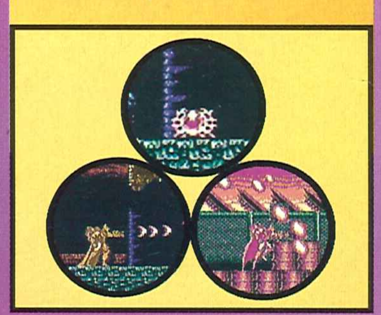


Rascacielos, suburbios, vagones de tren, cloacas... todos los decorados han sido cuidados con sumo detalle. Como muestra, bien valen estas pantallas.

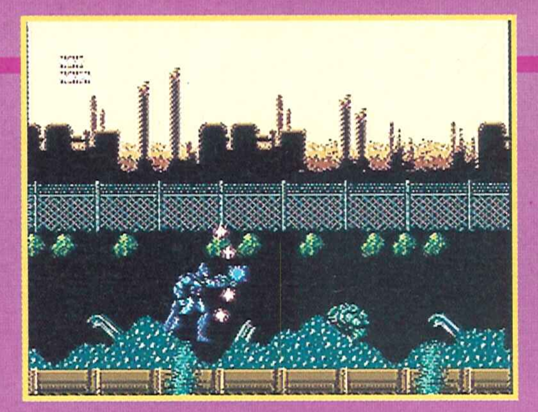
A la máxima potencia

Junto al indicador de energía, aparece otro marcador que habrás de tener muy en cuenta. A medida que vayas recogiendo bolas de luz, éste se irá rellenando hasta que llegues a un número de ocho, momento en el que tu héroe murciélago sufrirá una escalofriante transformación. Su fuerza aumentará de tal modo que será invulnerable a cualquier ataque y su arma alcanzará una potencia máxima.
Además, si mantienes apretado el botón de fuego, desencadenarás una fulminante fuerza capaz de barrer la pantalla de enemigos. Lástima que sólo sea por un período corto de tiempo.

LO MÁS NUEVO



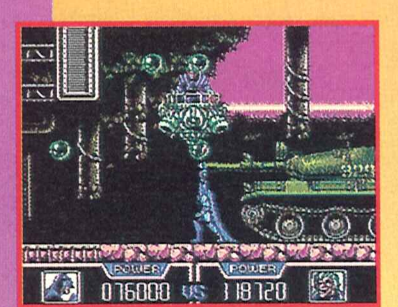


➤ juegos con que puedes premiar los buenos servicios de tu NES. A partir de ahora, te toca a ti asumir la responsabilidad de acabar con el criminal más «simpático» que nunca haya asomado por el mundo consolero. Plataforma tras plataforma, habrás de hacer frente a todos sus esbirros, hasta que consigas localizar al dueño de esa sonrisa burlona, y logres borrársela de la cara tras un difícil combate.

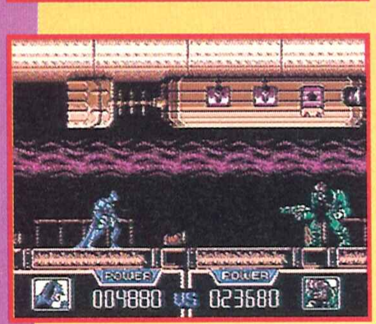
Para ello, tendrás que hacer frente a seis variadas y conflictivas fases, que deberás recorrer junto a tu héroe murciélago. En cada una de ellas, resalta de modo sobresaliente un rápido y suave scroll que juega a varios planos sobre la pantalla, creando una

Los enemigos de Batman

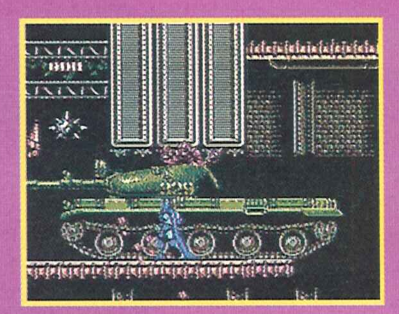
Cuatro jefes fin de fase esperan pacientemente en sus guaridas a nuestro héroe, con la «sana» intención de hacer de él una rico picadillo de murciélago. Frente a estos criminales, Batman deberá apurar al máximo su agilidad, fuerza e inteligencia. La mejor manera de deshacerse de ellos, es observar sus movimientos y su forma de ataque; de este modo, será mucho más fácil destruirlos.
Al final de las fases dos y cinco no encontraréis enemigo alguno, simplemente deberéis demostrar vuestras habilidades pilotando un rapidísimo Bat-propulsor y disparando a todo lo que se mueva.

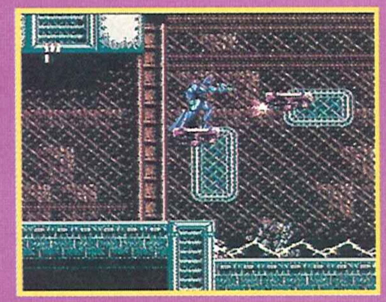


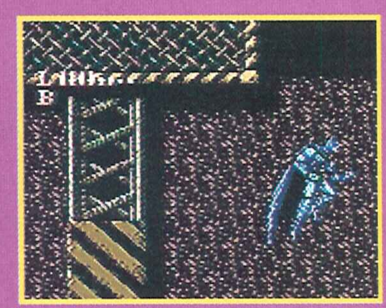






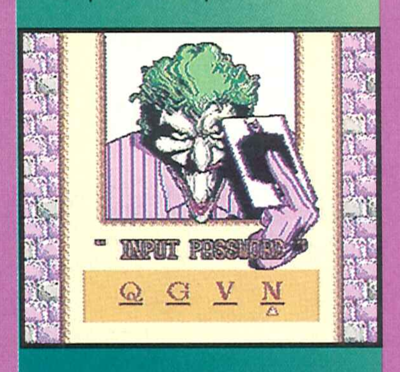


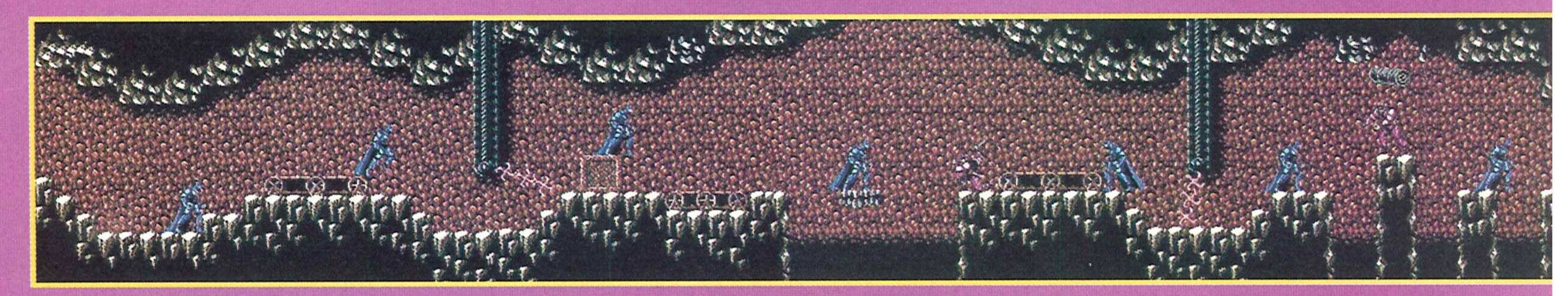


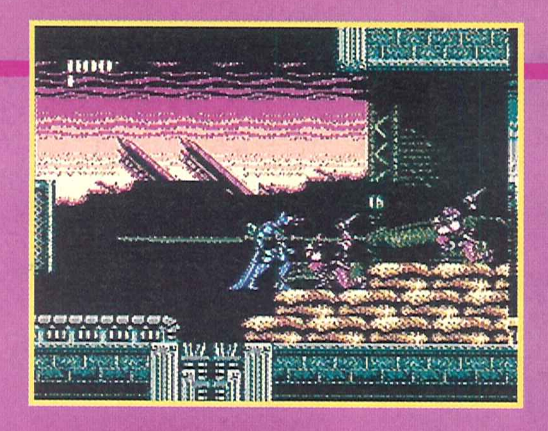
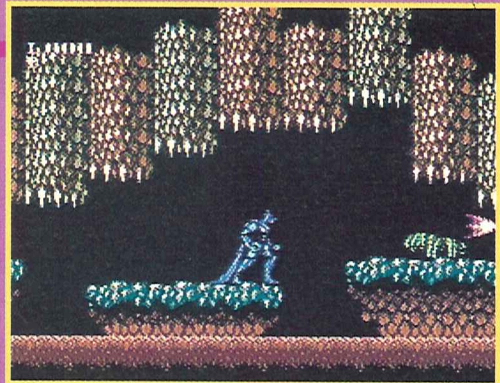
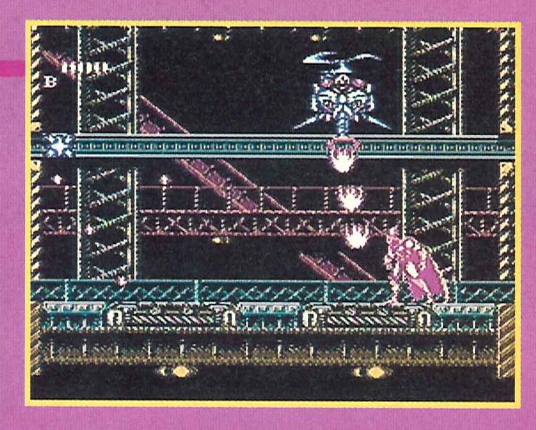


Salvando salvando

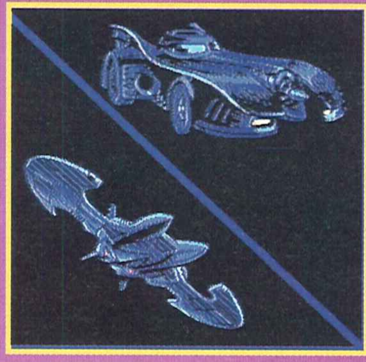
Una de las ventajas de este cartucho es la posibilidad de apuntar con rapidez el password de la fase, para evitar tener que repetir todo el juego cada vez que decidáis retomar la partida. Sin embargo, si utilizas este sistema y le añades las continuaciones infinitas, el programa os puede resultar excesivamente corto. Pero qué se le va a hacer, las cosas buenas siempre saben a poco.

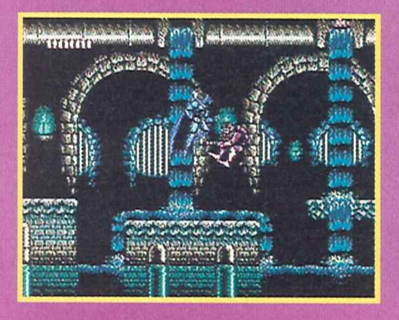
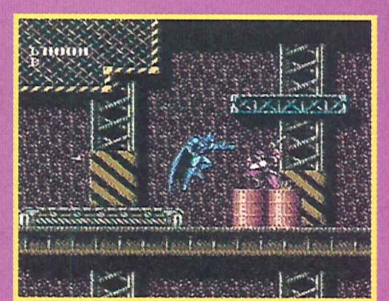




El cínico Joker llega a tu Nintendo con la intención de reirse ante la cara de Batman. ¿Acaso vas a consentirlo?



impresionante sensación de movimiento, que te hará sentir en todo momento partícipe de la acción.

Un tren a alta velocidad, una vieja fábrica abandonada llena de sorpresas, una terrible tormenta de viento y nieve, las enigmáticas cloacas de la ciudad, veloces persecuciones en Bat-propulsores y el enfrentamiento a vida o muerte con cuatro peligrosos enemigos fin de fase, son algunas de las emociones a las que os podréis enfrentar todos los que tengáis la suerte de probar uno de los mejores cartuchos para Nintendo de los últimos tiempos.

Prepárate, a partir de ahora los tejados de la ciudad se convertirán en tu principal aliado, pues, de la noche a la mañana, te has convertido en un Hombre-Murciélago.

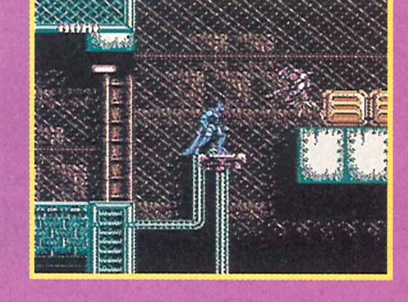
Sin duda, un gran juego

Sunsofts ha conseguido con este «Return of the Joker» demostrar de lo que son capaces los ocho bits de la NES. Y lo ha hecho creando un espectacular juego de plataformas de una calidad innegable, que sorprenderá por su suave y rapidísimo scroll y su genial jugabilidad.

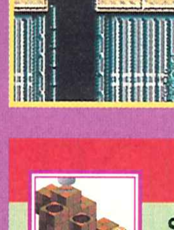


Las variadas fases por las que discurre la acción están adornadas con dinámicos decorados, que van desde la sensación de velocidad de un tren en marcha hasta las detestables profundidades de las cloacas de Gotham. Sólo un defecto se le puede imputar a este estupendo cartucho: seis fases saben a poco, sobre todo cuando el juego merece mucho la pena.

Teniente Ripley




LAS PUNTUACIONES


Plataformas

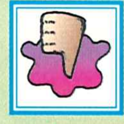
Sunsoft
Nº jugadores: 1
Dificultad: En su punto
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6


85


84


88


Todo el cartucho, desde el cartón de la caja hasta el último chip.


Se queda un poco corto en el número de fases.

86

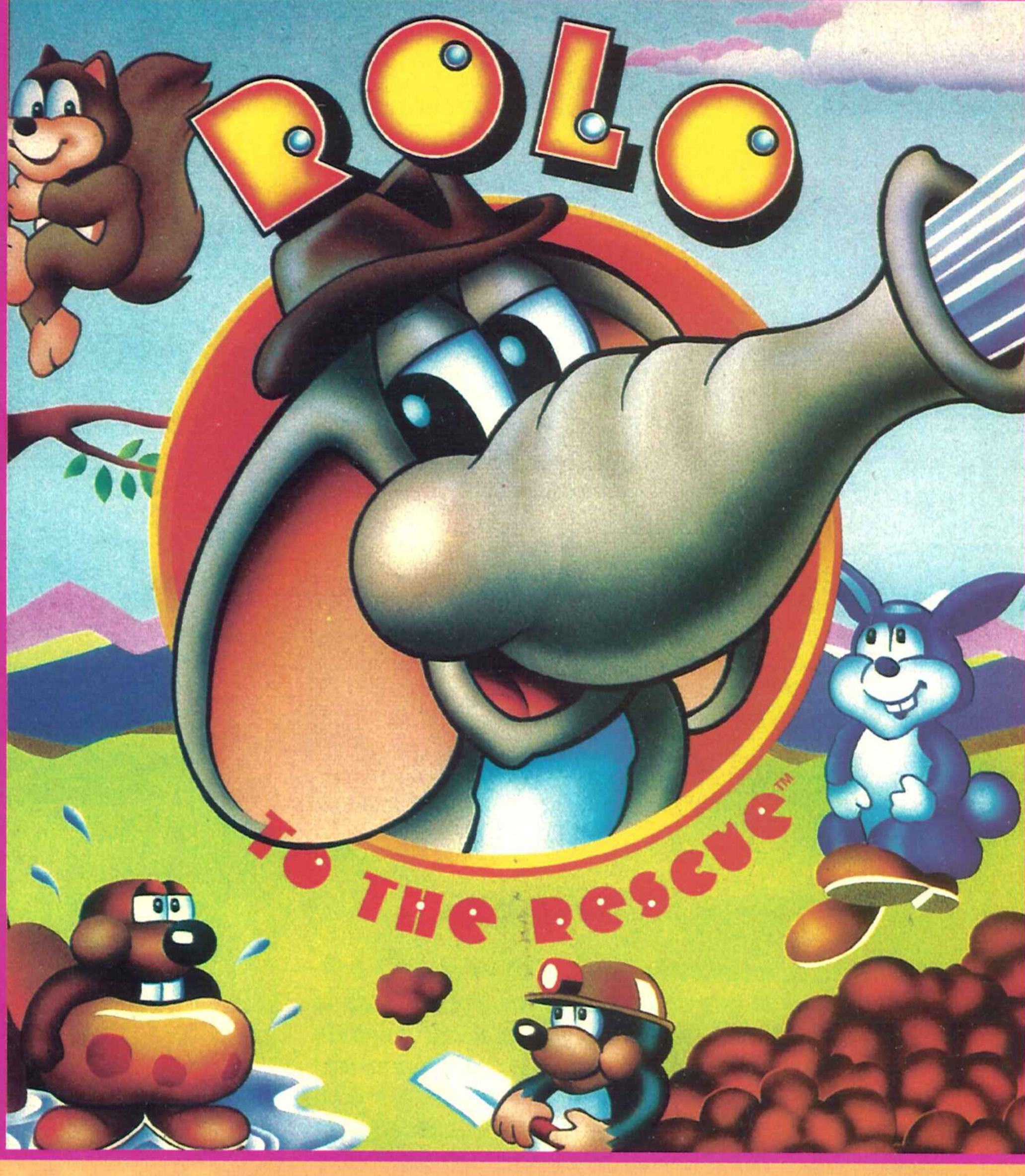












La simpatía del protagonista y la calidad de sus gráficos y de su scroll, hacen de «Rolo the rescue» un cartucho muy agradable, especialmente dedicado a los amantes del plataformeo puro.



UN ELEFANTE EN APUROS

















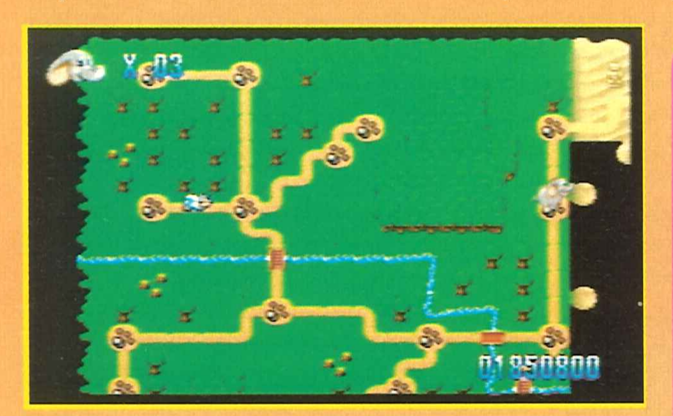
Rolo, el elefante saltarín, quiere convertirse en el nuevo héroe mascotil de ese gran grupo de programación llamado Vectordean. Probablemente, relacionaréis este nombre con el de su mayor obra maestra, «Robocod», y los súper graciosos, pero de menor calidad, «James Pond» y «Aquatic Games». Tras esta excelente trilogía se halla el cerebro privilegiado de Chris Sorrell, grafista y programador que desde los primeros tiempos del Amiga ya se encargó de maravillarnos con sus impecables producciones gráficas.

Pero esta vez ha sido el resto del equipo de Vectordean quien se ha encargado de realizar «Rolo to the rescue», un símpático juego de plataformas con scroll multidireccional y razonable mapeado.

Vuestra misión, además de eliminar seres nocivos y recoger imprescindibles objetos, va a consistir en rescatar a vuestros amigos del mundo animal y encontrar la salida hacia otros niveles. ¿Pero, quién es el elefante Rolo y por qué se ha metido de lleno, y nunca mejor dicho, en este nuevo videojuego?

Rolo era un elefantito feliz al lado de su querida mamá Rola, hasta que un desafortunado día el comerciante circense Mc Smiley descubrió la existencia de este gran animalito. Aprovechando una corta ausencia de la madre elefanta, Mc Smiley le asestó un cachiporrazo tranquilizante y, cargándolo sobre su hombro, se lo llevó a una sucia y descolorida jaula de circo.

Gracias a la inestimable ayuda de sus astutos compañeros de celda, Rolo pudo escapar sano y salvo de su cautiverio forzoso.



A través de un completo mapeado, verás el camino que ha de seguir tu elefantito para liberar a sus amigos y encontrar la salida de cada nivel.

Mc Smiley

Este desagradable personaje posee las llaves de todas las jaulas en que mantiene encerrados a tus estupendos amigos. Para apropiarte de ellas, salta sobre el propietario del circo y ¡ya está!, ahora podrás liberar a todos los castores, conejos, ardillas y topos del mundo.















Pero poco tardaría en darse cuenta de lo lejos que estaba de su casa. Cinco grandes territorios le separaban de su querida mamá: el bosque, el desierto, los cañones, la tierra del circo y una fase secreta que habréis de descubrir vosotros mismos.

En su camino hacia la libertad, el gracioso elefantín se encontrará con multitud de animalillos encerrados en jaulas, llenos de tristeza, y que esperan como agua de mayo la ayuda de Rolo. Y en esto consistirá básicamente vuestra misión en todas las fases: deberéis robarle la llave a Mc Smiley y sacar a los topos, conejos, ardillas y castores de su desagradable encierro. Una vez en libertad, los animalillos seguirán fielmente a Rolo allá donde vaya, y realizarán acciones que el protagonista jamás podría hacer sin su ayuda, como escalar, nadar, saltar, etc...

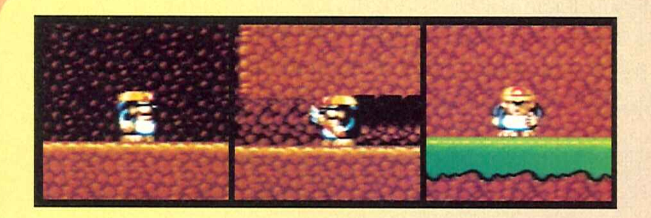
Cuando logréis completar un territorio entero (recordad que hay cinco), os enfrentaréis a un gigantesco guardián sabiamente adiestrado por el comerciante circense. Para acabar con él, tendréis que conseguir que Rolo le embista en varias ocasiones.

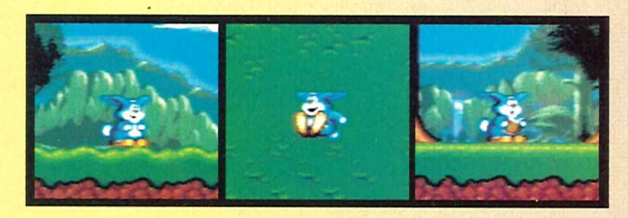




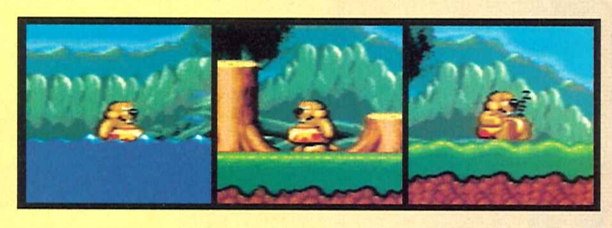














Los amigos de Rolo

Cuando Rolo rescate a alguno de sus amigos, éste se unirá a él en su aventura, e incluso, si tú quieres, podrá subirse a lomos del elefantito. Si Rolo se aleja de sus amigos, éstos se perderán, al igual que si el elefante es dañado por algún enemigo.

Cada personaje tiene sus propias características para realizar tareas variadas, y ayudará a Rolo en multitud de ocasiones escalando, dando extraordinarios saltos, nadando y otras cosillas más que permitirán a tu elefante ir completando cada nivel.

Si os encontráis atrapados y sin solución a la vista en alguna de las fasecillas, tan solo tenéis que pulsar "Start", elegir vuestro personaje rescatado favorito e intentar resolver el dilema con su valiosa ayuda. Aquí te mostramos a todos, para que te hagas una idea:





Conejo: además de leerse las obras completas de Lewis Carroll, este gracioso y ágil animalito puede realizar saltos de tremenda longitud y altura pulsando el botón "B". El conejín es imprescindible para llegar muy, muy alto en busca de objetos escondidos en las alturas.

Ardilla: le gustan las bellotas y los tebeos de la mazorca humana. Pero lo mejor de este animalillo, es que puede trepar por escarpadas paredes gracias a la acción conjunta de los botones "B" y "C". Primero pulsa "C", y sin soltarlo aprieta "B" varias veces seguidas.

Castor: como habrás averiguado, si has aprobado Ciencias, los castores saben nadar bastante bien, y además éste está equipado con un reluciente flotador. Su misión es cruzar las aguas para ayudar a Rolo a atravesar caudalosos ríos.

Topo: los topos son populares en el reino animal por su semejanza con las excavadoras. Cuando te encuentres ante un terreno ligeramente más oscuro que los habituales, elige al topo, y con el botón "C" disponte a excavar.








Pero no todas las fases estarán al alcance de la vista. Alguna de ellas requerirá incluso de un sexto sentido para resolverse, pues os hará falta encontrar la brújula que permita descubrir nuevos e inexplorados caminos. Paredes falsas, bonus rounds, lugares casi inaccesibles y habitaciones escondidas serán algunos de los secretos a los que se enfrentará tan orondo personaje. Y no os olvidéis de los enemigos multiformes que forman la fauna y flora de cada una de las fases, porque si bien no hay demasiados, serán suficientes para poneros las cosas difíciles.

Pues hasta aquí hemos llegado de la mano de Rolo. Un personaje menos carismático y manejable que James Pond, pero que puede transportaros a un universo de tranquilidad, plataformas y una buena dosis de jugabilidad «made in Vectordean». ¡Nos vemos pronto en casa, Rolo!






Utiles muy útiles

Hay una serie de objetos repartidos por todo el mapeado, que permitirán realizar a nuestro amigo Rolo acciones realmente espectaculares:

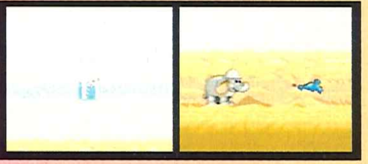
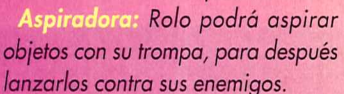
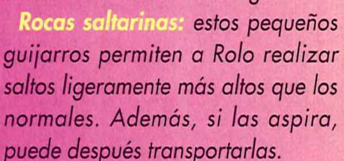
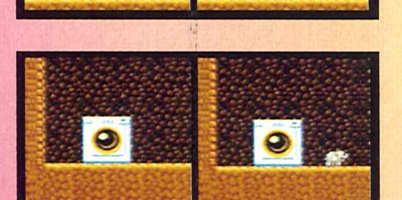
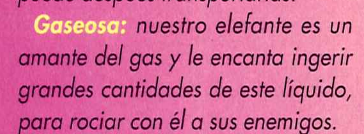
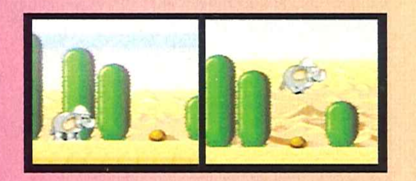
***Aspiradora:** Rolo podrá aspirar objetos con su trompa, para después lanzarlos contra sus enemigos.*

***Rocas saltarinas:** estos pequeños guijarros permiten a Rolo realizar saltos ligeramente más altos que los normales. Además, si las aspira, puede después transportarlas.*

***Gaseosa:** nuestro elefante es un amante del gas y le encanta ingerir grandes cantidades de este líquido, para rociar con él a sus enemigos.*

***Botellas de Helio:** atrévete a tomarte una y Rolo visitará las alturas hinchado como un globo de feria.*

***Lavadora:** si te metes en este ingenioso electrodoméstico, nuestro elefante encogerá y podrá meterse por lugares insospechados.*

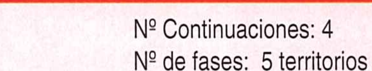

Tranquilo, pero acogedor

La primera sensación que te invade al jugar con «Rolo to the Rescue» es una extraña pero agradable tranquilidad. Los paisajes son relajantes, no abundan los enemigos y los personajes resultan simpaticones. Pero desgraciadamente, algunos detalles impiden que alcance la extraordinaria calidad de los anteriores productos de la factoría Vectordean. El scroll, aunque suave, resulta impreciso a veces y hay fases casi desiertas que dan al cartucho un aspecto de juego inacabado. El sonido también es mejorable. El juego parte de una buena idea bien realizada, con gran cantidad de fasecillas y la obligación de pensar un poco para resolver misterios. Recomendado para mentes tranquilas, preferiblemente de corta edad, os puedo confesar que a mí me gustó.

The Elf



LAS PUNTUACIONES




Plataformas

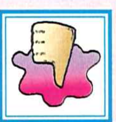
VECTORDEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Poco a poco la encontrarás
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 5 territorios


84


65


80


La realización, colorido y animación de los personajes. La mayoría de los scrolls y que te haga pensar un poco.


Pocos enemigos, escenarios vacíos y apariencia de juego inacabado. Sonido mejorable.




80



Los poseedores de ordenadores y fanáticos del videojuego todavía recordarán cuando la compañía francesa Delphine lanzó hace casi dos años un espectacular, innovador y original juego llamado «Another World». Se trataba de un proyecto que duró más de dos años, y que dio a luz una obra maestra de la programación, con un entorno gráfico vectorial, animaciones sorprendentes y una intro que dejó con la boca abierta a más de uno.

Ahora, después de una larga espera, Interplay se ha apuntado el tanto de conseguir la licencia para su uso en consolas, realizando la versión Super Nintendo. Pero pasemos a explorar el misterioso argumento que rodea al juego, y que podréis observar en la excelente demo que da inicio a «Another World».

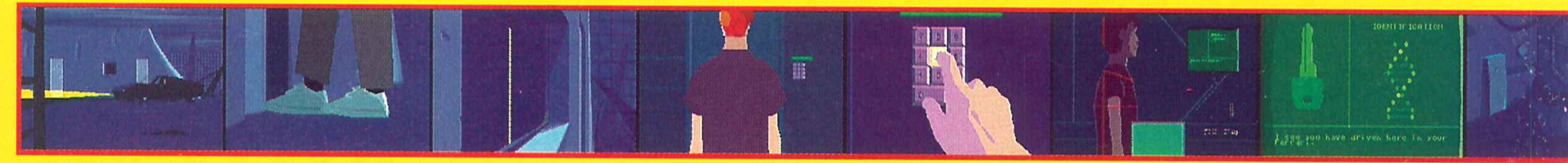
Lester Knight Chaykin, un joven científico nuclear, se dirigía en su Ferrari al laboratorio donde realizaba la mayoría de sus experimentos. Una tensión nerviosa invadía su cuerpo, y miles de cálculos circulaban por su cabeza a velocidades endiabladas. Sus minivacaciones en la costa le habían aclarado las ideas respecto a su inacabado dossier sobre la aceleración de partículas.

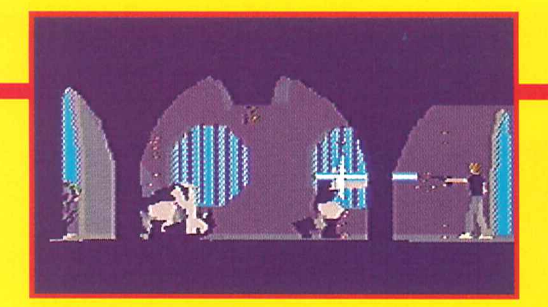
Ensimismado en sus teorías, Lester no se daba cuenta de los espesos nubarrones negros que se cernían sobre su coche y todo lo que le rodeaba en varias millas a la redonda. Con un soberbio derrape, aparcó frente al laboratorio, abrió la portezuela y penetró en el ascensor. Frente a su despacho, Lester se dispuso impaciente a teclear la clave secreta para acceder al interior.

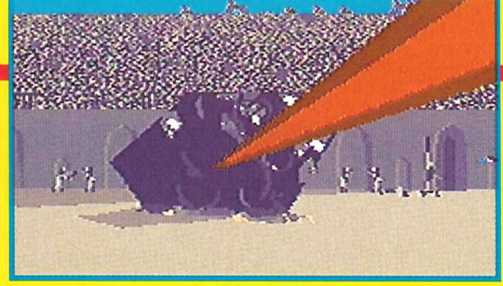
Ante sus ojos estaba la oficina, tan revuelta como siempre, o quizá un poco más. Cajas de pizza, botes de refrescos ►

ANOTHER WORLD

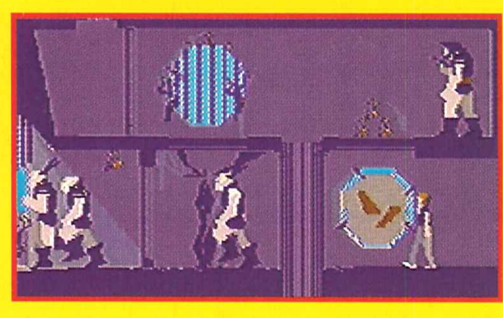
UN EXTRAÑO EN EL PARAÍSO



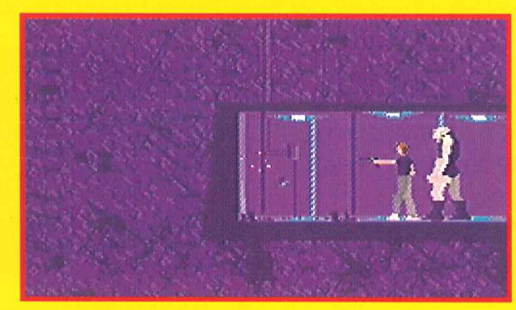














Passwords

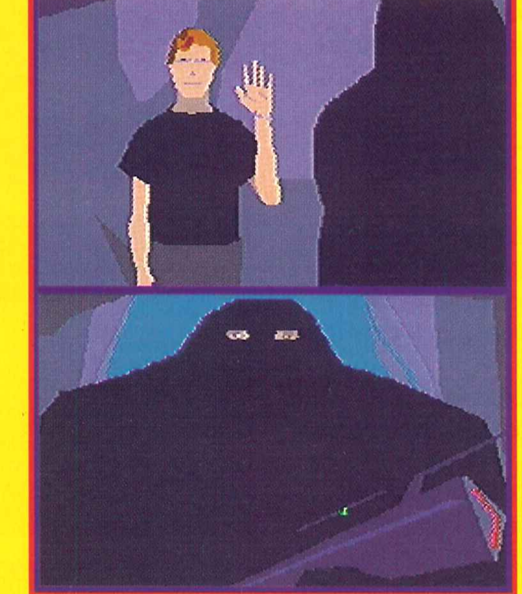
Cada una de las quince escenas que conforman este «Another World», posee un password para que puedas recomenzar desde la último fase que no pudiste completar. Para introducirlo, basta con seleccionar "Continue". Aquí te doy algunos passwords para que observes momentos avanzados del juego:

Escena 3: CLLD. Consiste en un viaje en la oscuridad a través de una estrecha tubería.

Escena 7: KRFK. Aquí podrás observar el letal efecto del agua.

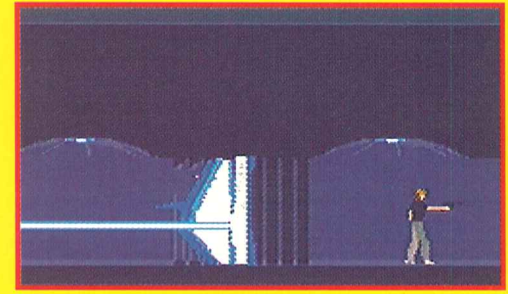
Escena 12: TFBB. Esta escena ha sido creada especialmente para Super Nintendo. Seguro que logra sorprenderte.



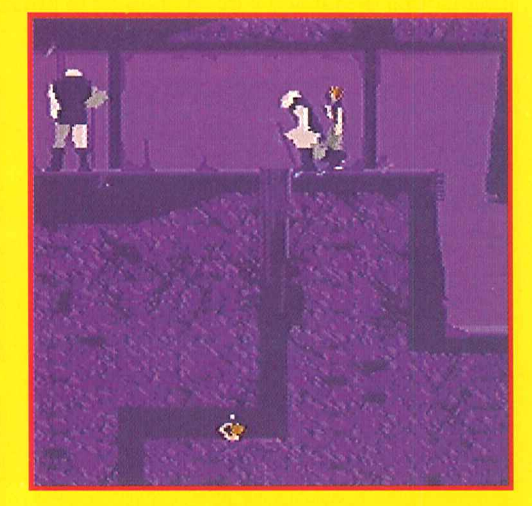




Todo un clásico del videojuego llega ahora a la Super Nintendo en una versión todavía más alucinante.

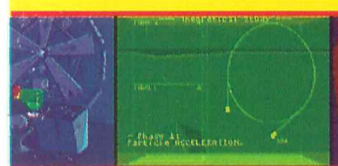
















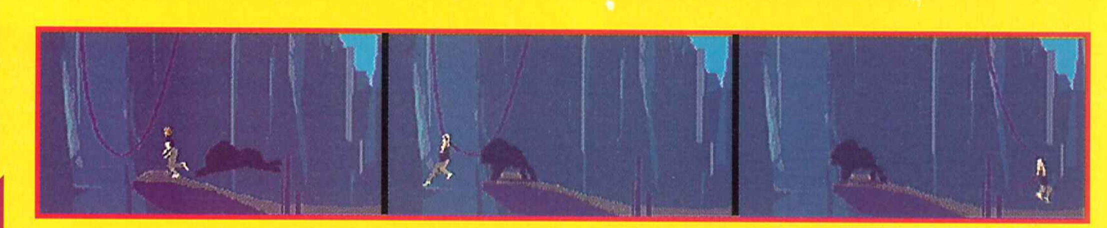




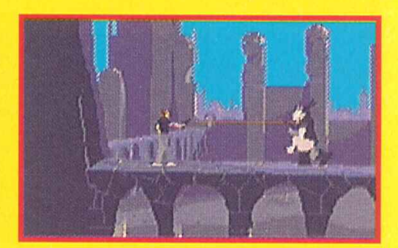
















y una cordillera de papeles formaban tal espectáculo. Con mano temblorosa encendió el ordenador, y tras un corto espacio de tiempo comenzó a introducir largas cifras exadecimales en la computadora.

Pero enese mismo momento, gestándose en el interior del negro cielo, sucedió algo inesperado, un elemento que iba a dar por concluido el experimento de Lester, algo que, de pronto, desgarró la noche, se estrelló contra el laboratorio y viajó a la velocidad de la luz surcando cada átomo del lugar. En cuestión de nanosegundos, el rayo se introdujo en el sistema, en pleno centro del acelerador de partículas. Tras una explosión sórdida y artificial, Lester desapareció, y en su lugar quedó un enorme vacío compuesto por escombros, hierros y cientos de papeles que volaban por la sala. Lester había sido trasladado a un mundo diferente, a Another World...

Y aquí se iniciará tu aventura, con Lester saliendo a la superficie de un letal lago, y mirando alucinado los extraños y fríos parajes que le rodean. Empezará a caminar hacia la derecha y... bueno, el resto de esta espectacular, extraña y adictiva aventura tendrás que averiguarla por ti solo.

Sólo te diré que en esta versión encontrarás todas las características del original, además de dos nuevas escenas y una banda sonora realmente soberbia. En concreto, el juego consta de 15 escenas diferentes, que te mostrarán su propio password si eres capaz de completarlas. Las primeras te costarán un poquito de práctica y una ligera revisión de tus células grises, pero según avances por estos extraños parajes, te darás cuenta de lo divertido e ingenioso que es resolver esta aventura.

Y como no quiero que sigas perdiendo el tiempo con este interminable texto, te reto a que cargues el cartucho, observes la intro con la luz apagada y te dispongas a disfrutar con uno de los juegos más originales y complejos de la presente década.

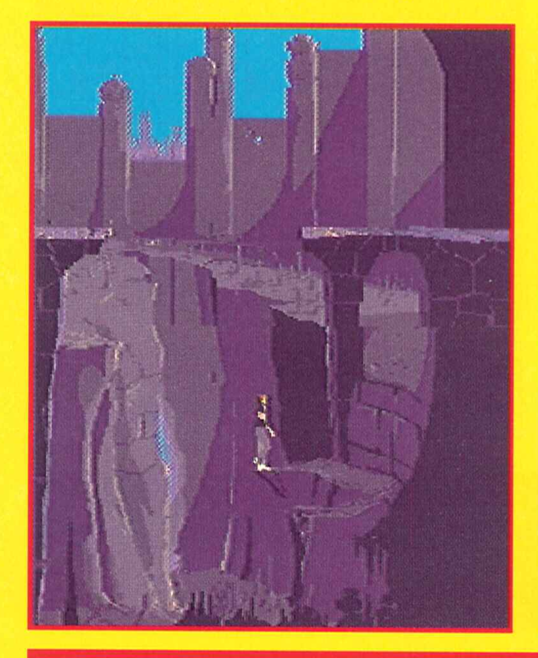
Nos veremos en el otro mundo, ¡suerte!



Recargando, que es gerundio. Nada más salir del claustrofóbico túnel de la escena tres, tendremos la posibilidad de recargar nuestra pistola láser. Si penetras en esta extraña estancia, el nivel de energía de tu arma favorita se restablecerá por completo.











Algunos trucos básicos

Sal pronto del agua si no quieres recibir un abrazo muy poco amistoso...

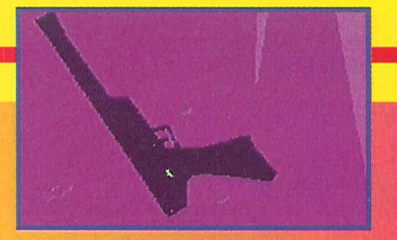
Las babosas de este mundo son realmente mortales, quizá unas pequeñas pataditas a tiempo te puedan evitar alguna gran desgracia...

La pistola es un elemento primordial para resolver con éxito el juego...

Un buen salto al vacío no tendrá consecuencias, siempre que te agarres a una resistente liana...

Si quieres pasar un buen rato en la prisión, columpiate...

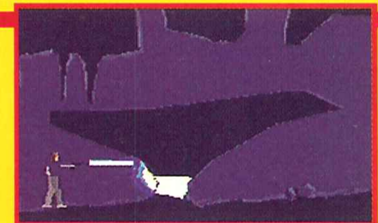
La pistola se gasta, pero puede recargarse...

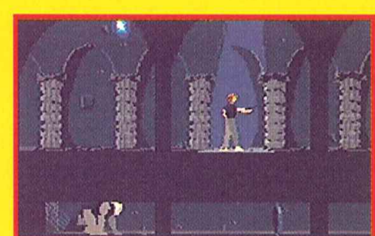



La pistola

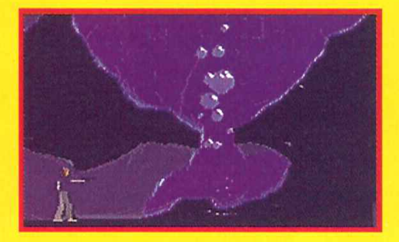
En la segunda escena del juego, podrás conseguir una pistola. Este será el objeto más importante de la aventura, siempre que aprendas a utilizarla:
- Para realizar un simple disparo, sólo tienes que pulsar el botón Y.
- Si quieres originar un escudo protector, deja pulsado el botón Y hasta que se origine un pequeña carga. Cuando dejes de pulsar, ya tendrás escudo.
- Si tu objetivo es derribar una puerta o algún otro obstáculo de gran tamaño, deja pulsado el botón Y hasta que la carga de energía aumente de forma considerable. Suelta el botón, y... ¡ya está!



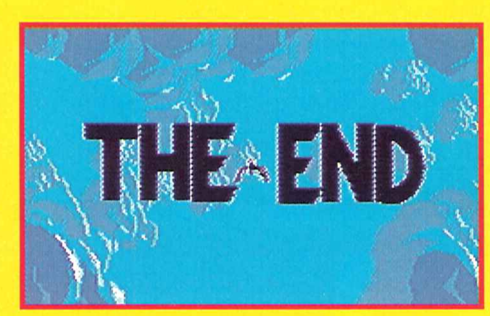



Con esta patética imagen dará comienzo la segunda escena. Para salir con vida de esta estrecha y lóbrega jaula, Lester tendrá que columpiarse de un lado a otro con fuerza. El guardia que vigila esta prisión colgante tan solo podrá disparar una vez, antes de perecer bajo el peso de la misma.





Otro juego, otra experiencia

Cuando un juego de ordenador tiene éxito, tarda poco en convertirse en un cartucho para nuestras consolas. En esta ocasión, Interplay y Delphine se han unido para crear la mejor y más completa versión de este clásico. Como novedades, incorpora una soberbia intro y un sonido notablemente mejorado. Si esto os parece poco, se han incluido dos nuevas y trepidantes escenas para engrandecer, aún más, lo que ya de por sí era majestuoso.

En definitiva, «Another World» está destinado a quienes busquen un juego original, misterioso y adictivo, que les haga sentirse como verdaderos protagonistas de la aventura.

The Elf

LAS PUNTUACIONES


Aventura

DELPHINE + INTERPLAY
Nº jugadores: De 1 a 4
Dificultad: Alta, pero necesaria

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 15 escenas.

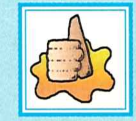

86

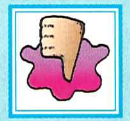



88



86


La intro, animación, banda sonora y la sensación de protagonizar una película. Ah, y los passwords.


Difícil en algunos momentos. Pero, para eso estamos nosotros.

86









¡VAYA PAR DE GEMELOS!

CHIKI CHIKI BOYS

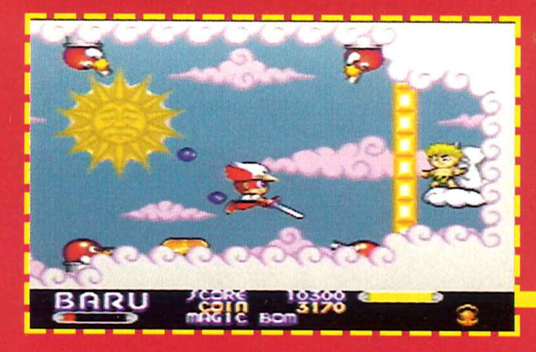
Hay juegos que pretenden ir de serios, y presentan héroes musculosos de impronunciable nombre. Otros nos hacen creer que somos los reyes de la Alpujarra, y nos ofrecen miles y miles de opciones y acciones que ejecutar antes de aburrirnos del todo. Sin embargo, hay algunos que ofrecen simplemente diversión y adicción, las dos palabras mágicas que hacen que un juego alcance el éxito. Por suerte, «Chiki, Chiki Boys» pertenece a este último grupo.

Estoy más que convencido que alguno de vosotros lo ha reconocido a pesar del cambio del nombre. Sí, se trata del famoso «Mega Twins» de Capcom, aquella máquina repleta de enemigos rechonchos y héroes diminutos. Pero vayamos con la historia.

La paz y la felicidad reinaban en las tierras de Wonderland. La cosecha había sido buena y los lugareños eran doblemente felices. ¿El motivo?, que la descendencia del reino estaba asegurada. Dos hermosos gemelos habían venido al mundo para llenar de felicidad a su padre, el rey, y al resto del país.

Pero tras los buenos tiempos, llegó la época de vacas flacas. Las tierras de cultivo se secaron y una amenaza surgió del horizonte. El payaso Chosko, desterrado años atrás por robar el bolso a una anciana, regresó para sembrar el terror con hordas de esqueletos cabezones y otras criaturas feas y peludas.

Todos los habitantes cayeron como palomos ante el acero ➤















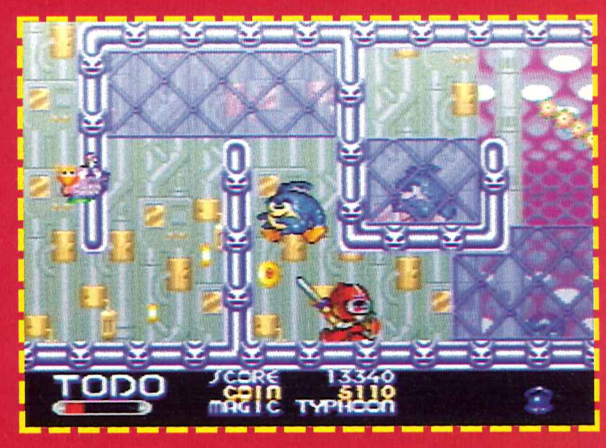








Si estás buscando un juego divertido, bien hecho y que no te dé muchos quebraderos de cabeza, aquí lo has encontrado.
















Tres caminos y un único destino

Al principio del juego, el hada Shishimori os dará a elegir tres caminos situados en medios muy diferentes: Tierra, Mar y Aire. Una vez que completéis los tres, tendréis acceso al mapa del resto del juego, con muchas fases que completar antes de enfrentaros a Chosko.



LO MÁS NUEVO

de los invasores. Sólo los dos gemelos pudieron salvar la vida, ocultos por la portera de palacio en el hueco de la escalera. Ahora, los años han pasado y los gemelos, bastante creciditos, buscan venganza. ¿Podrán darse el gustazo de acabar con Chosko?

Tras este fantástico argumento, digno de un oscar, se presenta un arcade de plataformas en el que vuestra pericia en el salto y en el manejo de la espada, será imprescindible. El objetivo: recuperar los dos Aguazules necesarios para restablecer la paz en el reino.

Y no tengo mucho más que deciros en cuanto al desarrollo del juego. Salta, corre, usa la espada y, sobre todo, pásatelo bien con este «Chiki, Chiki Boys». Para eso lo han hecho.

Tienda de armamento

¿Qué clásico sería este si no existiera la típica tienda donde comprar armas y bombas? A medida que nuestro pequeño amigo fulmine a sus enemigos, aparecerán diferentes monedas para engrosar su cuenta corriente. Con este dinero, es posible comprar espadas, escudos, bombas y vidas. De él también depende el poder continuar la aventura, ya que cada que vez se usa una continuación, la cuenta bancaria se divide por dos. Así hasta llegar a los números rojos, y con ellos el final del juego.





























Dentro de un juego atractivo y plataformero donde los haya, puedes echar una mano a este simpático par de gemelos, para acabar ccon la tiranía de Choskar y así vengar a su pueblo.





Por tierra, mar y aire este par de hermanos están dispuestos a acabar con la banda de Chosko aunque les vaya la vida en ello. A través de los profundos mares y los desolados desiertos, el uso de la espada, las super bombas, y su agilidad en el salto son la llave para poner fín al reinado de terror y devolver la paz a su reino.







Una pequeña joya

Pocas veces han salido para Mega Drive juegos tan redondos como esta adaptación del menospreciado Mega Twins de Capcom. Es que no se le puede achacar nada. Los gráficos son grandes, vistosos, llenos de color. La música ayuda a crear esa atmósfera de irrealidad y fantasía que posee el juego. Es divertido, jugable... Vamos, que intento buscarle un defecto, y no lo logro encontrárselo. Desde los tiempos del Castle Of Illusion, no había topado con algo parecido. Yo juraria que los expertos de Capcom han tenido más que ver con este Chiki, Chiki Boys que la propia Sega. Pero qué importa quién lo haya hecho, si podemos disfrutar de esta pequeña maravilla.

Némesis

LAS PUNTUACIONES



Arcade

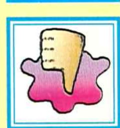
SEGA/CAPCOM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 8
Dificultad: No es fácil ni mucho menos.



92


Todo el conjunto.


81


No pueden jugar dos.



90

90

GAME BOY

The Legend of Prince Valiant

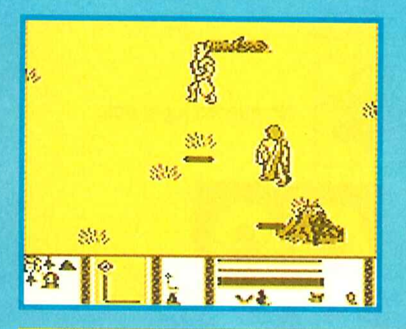
LA CONQUISTA DE UN IMPERIO

Las aventuras del Príncipe Valiente simbolizan el eterno enfrentamiento entre dos reinos poderosos, el de la luz y el de las tinieblas, en incesante lucha por la supremacía. En esta ocasión, la furia del combate ha arrastrado a los ejércitos en liza hacia el interior de tu Game Boy, para que tú mismo puedas ser protagonista del conflicto más antiguo del mundo.

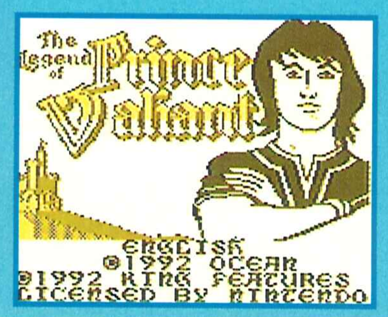
Lo único que tienes que hacer es tomar partido por uno u otro bando, y ejercer el control de sus tropas. Lo demás será cuestión de estrategia, valor y una pizca de suerte.

Distribuye tus ejércitos por el mapa, prestando atención a su estilo de lucha y a los accidentes del terreno. Has de tener en cuenta que tus fuerzas están formadas por siete tipos de guerreros de diferentes características y habilidades, que deberán ser utilizados en el momento y lugar más oportuno. Tu misión consistirá en organizarlos para subyugar a los ejércitos enemigos, hacerte con el control de sus fortalezas y, finalmente, conquistar su estandarte.

Antes de iniciar la encarnizada batalla, podrás configurar el juego a la altura de tu categoría como estratega. Así, tendrás la posibilidad de elegir el tamaño del reino, lo que determinará el número de castillos a defender y la fuerza de ambos ejércitos. Si vas a jugar contra la máquina (también puedes hacerlo con un amigo, claro) contarás con cuatro niveles de dificultad, variando ➤





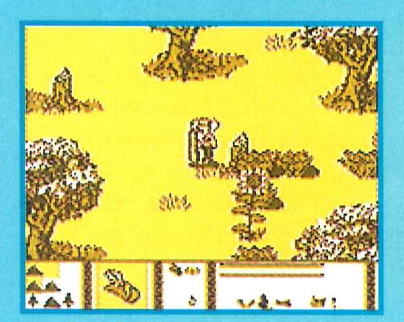


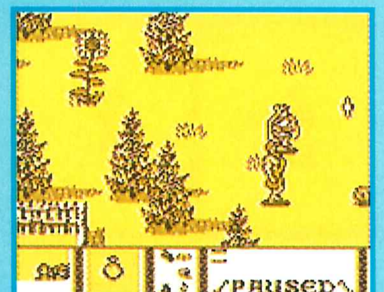


Consejos para llegar lejos

- Lo primero que debes tener en cuenta es el tamaño del reino con el que quieres empezar el juego, ya que cuanto más grande sea el territorio, más difícil será controlar los movimientos del rival.
- Para comenzar el juego, selecciona un miembro de tu ejército en la pantalla del mapa y hazlo avanzar para conquistar territorios o retroceder cubriendo posiciones defensivas.
- Cuando uno de tus guerreros pase por un territorio adversario, lo habrá conquistado. Rodeando una zona del mapa, también tomarás posesión de ella, siempre y cuando no contenga enemigos o castillos.
- Para conquistar un castillo, debes eliminar todos los enemigos que lo protejan y cambiar a tu color todos los cuadros adyacentes. Dentro de tus propias fortalezas, tus soldados recuperarán toda su energía.
- La mejor manera de defender un castillo, es colocar un personaje en un recuadro adyacente.
- Puedes evitar ser visto escondiéndote detrás de objetos grandes. Te será muy útil en los combates.
- Evita desplazarte a casillas donde la velocidad de tus personajes se vea disminuida







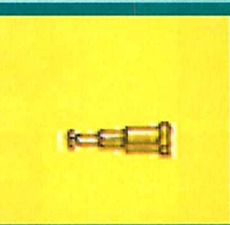
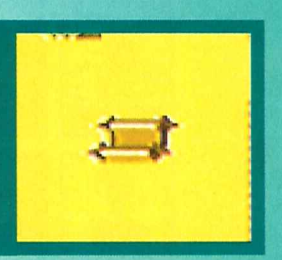
A lo largo del extenso mapeado, te encontrarás rodeado por objetos de todo tipo: árboles, flores de todos los tamaños, rocas, vallas... Aprovecha los más grandes para esconderte detrás de ellos cuando te enfrentes a un adversario. El no podrá verte, y estarás protegido de sus ataques.





Lo que hay que tener

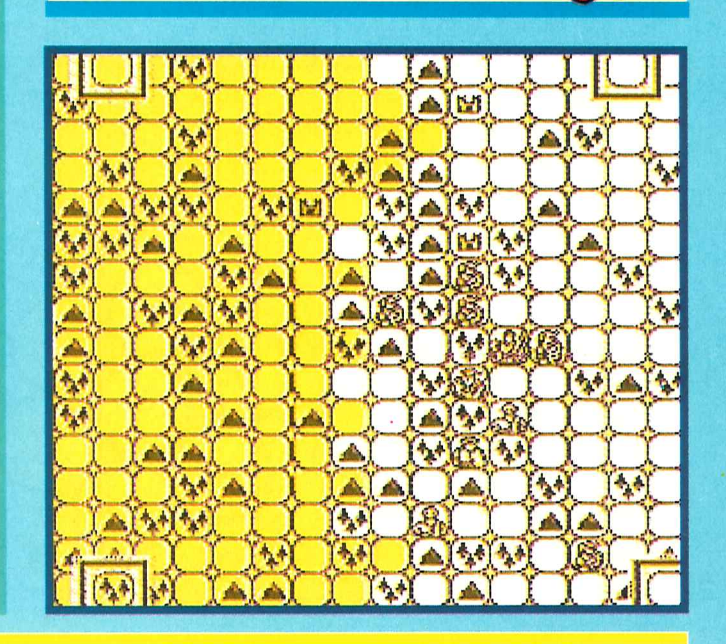
Hay algunos objetos que al ser recogidos por tu personaje aumentarán su destreza y le permitirán atacar más frecuentemente y moverse con mayor velocidad. Estos objetos mantendrán su capacidad de acción durante toda la vida del guerrero.
- Arco y flechas: Aumentan la velocidad de las armas lanzadas, y permite atacar con mayor rapidez.
- Conejo: Te permitirá correr más rápido.
- Escudo: Con él perderás menos energía cuando seas golpeado por un enemigo.
- Espada: Tu rival sufrirá más daño cuando logres golpearlo.
- Alas: Con ellas, podrás cambiar de dirección en pleno salto.
- Telescopio: Tendrás una visión más amplia del territorio enemigo en el mapa.
- Pergamino: Te permite saber cuánta energía le queda a tu enemigo cuando te encuentres luchando con él.

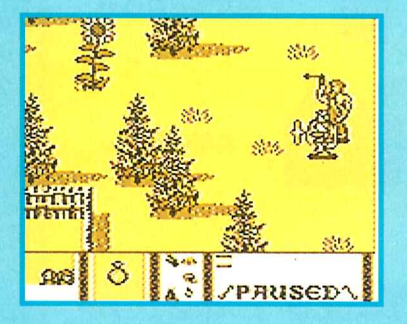
Para rápidos estrategas

Magia y espada, inteligencia y habilidad se combinan para conseguir un juego que no deja lugar al aburrimiento. Quizás haya que criticar un cierto embrollo en algunas situaciones, pero no será importante siempre que seas un fanático de la estrategia y un amigo de pensar un poco. Y, naturalmente, sin renunciar a la lucha del puro arcade.

Teniente Ripley



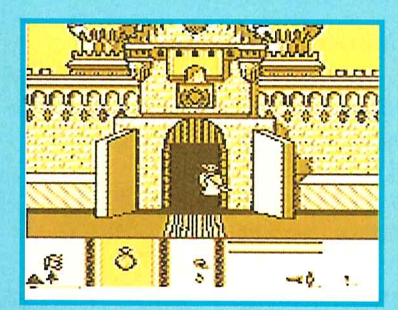
En cualquier momento, podrás acceder a la pantalla del mapa. Allí podrás ver tanto tus territorios como los de tu rival, con los diferentes castillos, soldados y tipos de terrenos que lo componen. Utilízalo para preparar tu estrategia de ataque y comprobar si va dando el resultado esperado.

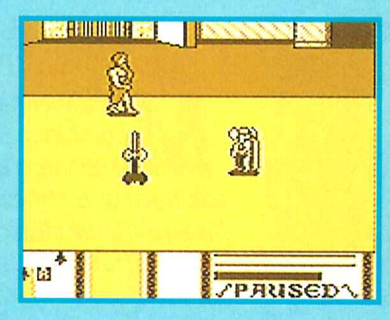




➤ la rapidez e inteligencia del rival. Y, por si fuera poco, la opción «handicap» permite que uno de los dos reinos sea debilitado. Por opciones que no quede.

Si tienes el valor de ponerte al frente de uno de los imperios más poderosos de la Game Boy, prepárate para recitar mágicos encantamientos, recoger armas y provisiones, sitiar las fortalezas de tu enemigo y entablar feroces combates demostrando la destreza de tus armas. Cuando menos te lo esperes, te habrás convertido en un auténtico caballero medieval.





Cómo ser «encantador»

Multitud de hechizos y encantamientos esperan pacientemente a que los encuentres. Muchos de ellos están a simple vista, otros, un poco más escondidos. Para añadirlos a tu arsenal, bastará conque pases por encima de ellos. Su ayuda te resultará imprescindible a la hora de luchar contra enemigos más poderosos. Pero no olvides que sólo funcionarán durante un tiempo limitado y que sólo un encantamiento puede ser activado cada vez.

- Capa: agotará la energía de tu enemigo.

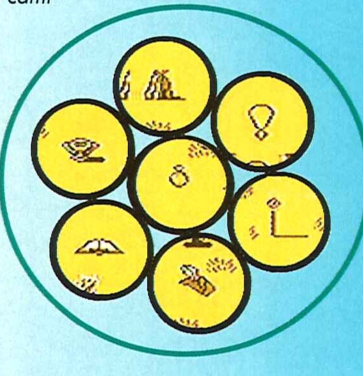
- Libro: obligará a tu contrincante a caminar de espaldas.

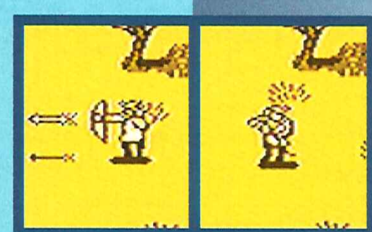
- Collar: permite reavivar a uno de los miembros de tu ejército que se haya quedado sin energía.

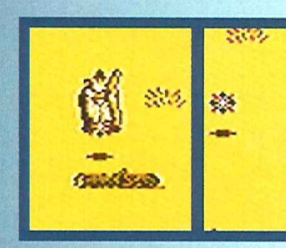
- Bastón: hace que el arma que lances alcance al rival.

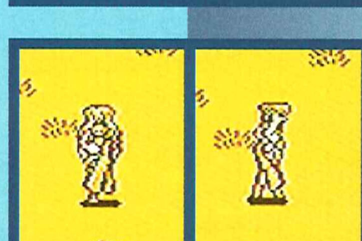
- Sombrero: con él rebotarán las armas enviadas por tus enemigos.

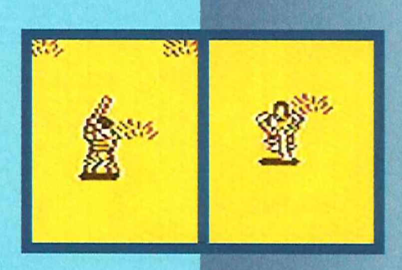
-Cáliz: te permite correr y atacar a gran velocidad.

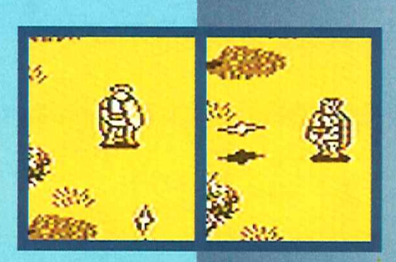


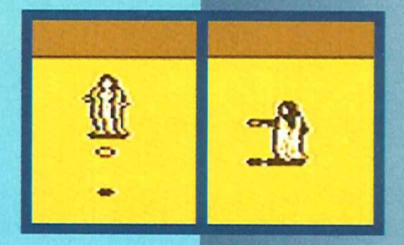
















Un ejército a tus órdenes

- Rey Arturo: Es el personaje con más poder de ataque. De su espada salen potentes rayos.

- La Reina Genoveva: Puede bloquear las armas del atacante.

- El paladín: Utiliza un hacha de guerra que puede lanzar.

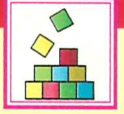
- Merlín: Usa su bastón para lanzar poderos rayos mágicos o para golpear al enemigo

-.El gigante: Puede aguantar muchos golpes, pero es lento.

- El Príncipe Valiente: Es muy resistente y agresivo, pero no puede atacar a distancia.

- El arquero: Es el más rápido. Lanza flechas a gran distancia, pero carece de resistencia.

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

OCEAN
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: A elegir entre cuatro niveles

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: ¡Es la guerra!







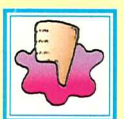








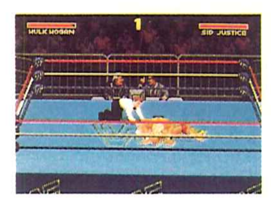
Sus numerosas opciones te permiten jugar una partida distinta cada vez.



Algunas escenas de ataque resultan ser un tanto embrolladas.

78

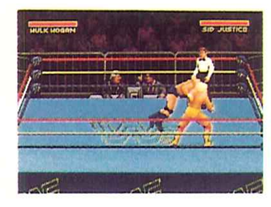
Tu gran error fue pensar que había llegado la hora de colgar los guantes. Pero ahora en el ring... ¡suena la campana!



Empieza el baile sobre el cuadrilátero. Movimientos perfectos marcan el ritmo con patadas definitivas, llaves profesionales... y lo último en codazos.

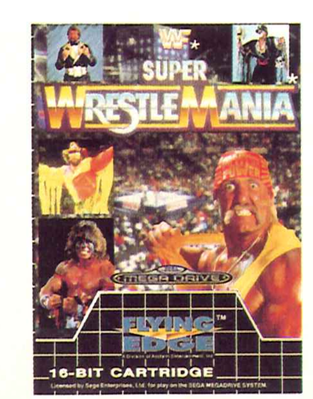


Juegos para entrar en combate uno o dos jugadores con las cosas muy claras: "One on One", "Tag Team Matches", y lo último para salir ganando, el "Tournament Match".



Protagoniza los momentos más fuertes de las Superstars más intratables. ¡Tú das la talla!.

WWF* Super WrestleMania* Vuelve Fuerte!





*Marca registrada de TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania y Hulkster son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. licenciados exclusivamente a TitanSports, Inc. Todos los otros nombres, logos, títulos y parecidos son marcas registradas de TitanSports, Inc. © 1992 Todos los derechos reservados.

LO MÁS NUEVO

TURBO GRAFX









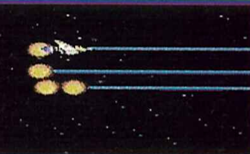
EL DIOS DEL ESPACIO















Power Ups

Speed Up: la velocidad de tu nave aumentará, permitiéndote realizar rápidas, necesarias y precisas maniobras. Puedes utilizarlo en cinco ocasiones.

Missile: Vic Vipper lanzará un misil que recorrerá la superficie en busca de blancos enemigos.

Double: Tu nave disparará frontalmente y de forma diagonal.

Láser: un potente y penetrante láser brotará del Vic Vipper.

Option: quizá el power up más llamativo, original y eficaz. Una esfera acompañará a tu nave protegiéndola al mismo tiempo que dispara. Puedes recoger hasta cuatro.



Hace apenas ocho años, una poderosa compañía japonesa diseñó y creó un shoot'em up que se convertiría inmediatamente en el más clásico, innovador y jugable arcade del momento. Su nombre era «Gradius», y sus creadores, Konami. Sus atractivas y originales innovaciones quedarían inscritas con pixels de oro en el mundo del videojuego, y serían repetidas por los siglos de los siglos en todos los matamarcianos posteriores. Esto es: grandes enemigos fin de fase, excelentes power ups para nuestra nave y una cantidad escalofriante de fases, nada menos que nueve.

Estas alucinantes características y la sabia mano de Konami, convirtieron a Gradius en un mito que aún hoy es capaz de sorprender en nuestras consolas, con una calidad y jugabilidad de esas que marcan una época.

«Gradius», llamado «Nemesis» en el mercado norteamericano y europeo, ha surcado casi todos los formatos lúdicos. Desde los ordenadores de 8 bits,hasta una soberbia versión MSX, incluyendo las tres consolas de Nintendo y el caso que nos ocupa, PC Engine o Turbo Grafx. La factoría Konami se ha encargado personalmente de programar este clásico para la consola de NEC, y no ha escatimado esfuerzos para crear lo que es actualmente la mejor versión de «Gradius», superando en algunos aspectos a la recreativa.

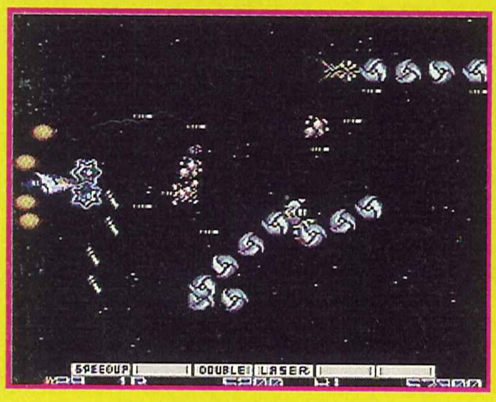
La apasionante acción en que transcurre el juego, tiene lugar en un extenso y alucinante universo, controlado por un perverso personaje denominado el dios Gradius. En él tendrá lugar toda una odisea espacial, en la que tú, personalmente, podrás adquirir el papel de protagonista principal, luchando, como no podía ser de otra manera, para que el bien se imponga sobre el mal.

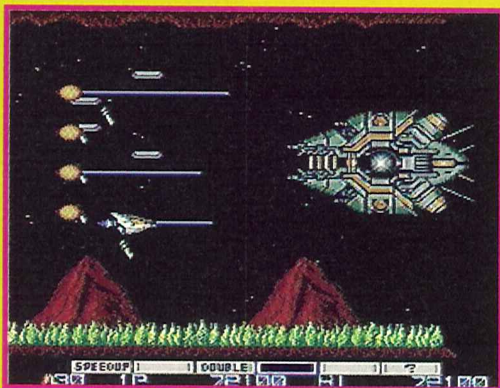
Así, para acabar con la tiranía de este poderoso ente estelar, tendrás que recorrer nueve fases de scroll horizontal protegidas por su ejército particular de aliens, y aniquilar a tu paso a ocho gigantescos guardianes. Si eres capaz de lograr estos objetivos, sólo te separará de la victoria final un enfrentamiento con el mítico pero maligno Gradius, en un auténtico duelo donde imperará la



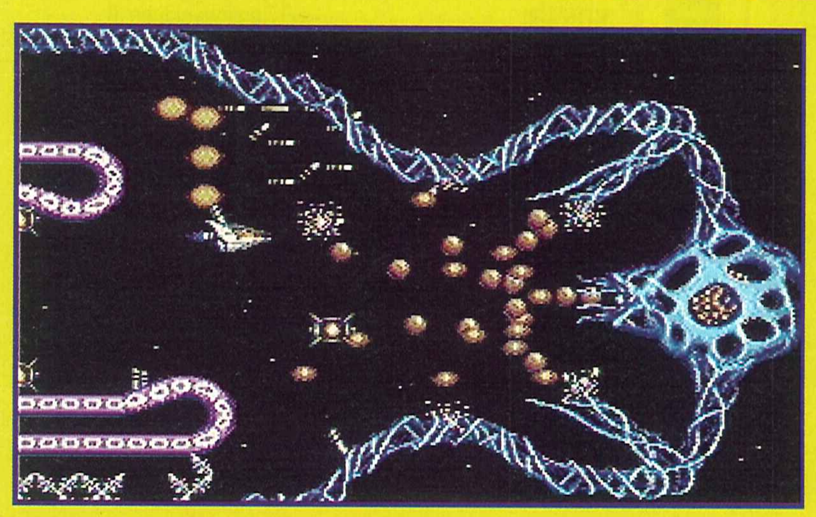
Uno de los productos más legendarios de la factoría Konami, el «Gradius», vuelve para deleite de todos los que posean la Turbo Grafx.











High Score

Al igual que en la máquina original de Konami, esta versión PC Engine te permitirá introducir en la tabla de High Scores tus tres iniciales, además del horóscopo astral y el sexo al que perteneces.



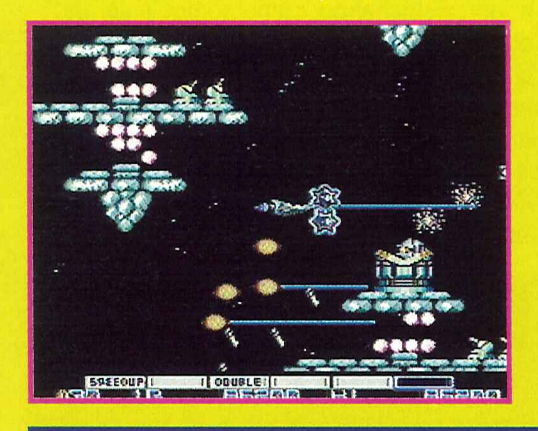
LO MÁS NUEVO

➤ habilidad y los reflejos.

Tu nave, Vic Vipper, cuenta con un poderoso armamento que tendrás oportunidad de ampliar hasta límites realmente devastadores. Tan solo tendrás que recoger las cápsulas rojas que sueltan algunos enemigos al ser destruidos.

Y esto es lo único que tenéis que saber antes de lanzaros al espacio exterior a disfrutar con el shoot'em up horizontal más clásico, brillante y original que ha sabido, ocho años después de su nacimiento, mantenerse en lo más alto del podio y situarse entre los mejores títulos que han existido en toda la historia del videojuego. Así que si eres un amante del Turbo Grafx y de los productos Konami (yo soy uno de ellos), no lo dudes un momento, ponte tu casco, y lánzate a disfrutar una vez más de esta aventura espacial.

La batalla ha comenzado. Ya no podrás descuidarte ni un segundo si quieres conservar tu vida en este peligroso mundo dominado por las formas alienígenas.







Uno de mis favoritos

Por fin, y tras un año de excelentes críticas en todo el mundo, podemos introducir en nuestra Turbo Grafx, adaptador incluido, uno de los cinco mejores cartuchos creados para esta consola. En cuanto el colorista y necesario logo de Konami aparece en pantalla, es signo de que el espectáculo está a punto de comenzar.

Mi compañía favorita lo ha vuelto a lograr. Gráficos que superan en color y definición al original, jugabilidad sorprendente, nueva fases para este mito recreativo, todos los power ups y hasta la tabla de records con horóscopo incluido. Konami ha entrado con fuerza en el portal de la consola NEC, creando una versión que supera en ciertos momentos al octogenario arcade, y que introduce en nuestros cinco sentidos la imparable fuerza del genial Gradius/Némesis.

Gradius fue y es obra maestra de los salones recreativos. Pero ahora podrás disfrutar con ella en tu consola, gracias a esos dioses japoneses de la programación llamados Konami.

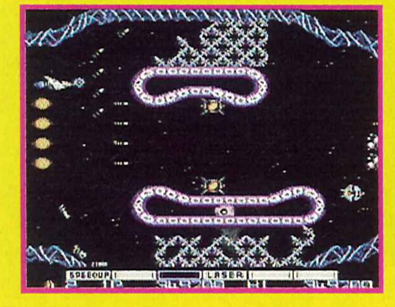
Némesis

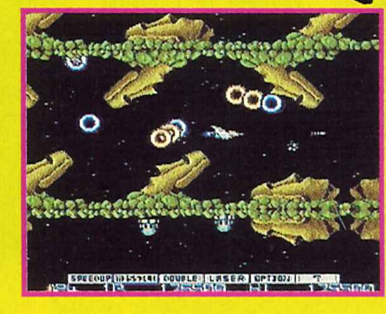
Sumergido en las profundidades de un enigmático universo. Esta es la sensación que recorrerá tu cuerpo en todo momento, pues tanto los gráficos como la ambientación han sido cuidados con sumo detalle, superando incluso a anteriores versiones.





Como no podía ser de otra manera, al final de cada una de las fases te encontrarás con un temible enemigo. Y como postre final, al concluir la novena te enfrentarás al propio dios Gradius en un apasionante e intenso combate





LAS PUNTUACIONES



Arcade

KONAMI

Nº jugadores: 1

Dificultad: Lo bueno nunca es fácil

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 9



85



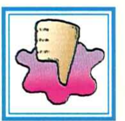
75



92



El logo de Konami lo dice todo. Quizá mejor que la maquina recreativa.



No tenemos nada que decir.

90

¡A POR ELLOS!



EARTH DEFENSE FORCE
En el siglo 23, la mejor defensa sigue siendo un buen ataque. 8 armas de alta tecnología y scrolling horizontal super-rápido.





RIVAL TURF.
Los hermanos Brawl no se andan con chiquitas. Están hasta las narices de los gamberros que han invadido su barrio. Acción simultánea para 2 jugadores.

Captúralos. Atrapa 3 nuevos juegos para tu Super Nintendo. 3 apasionantes retos en 16 bits. Que no se te escapen, valiente.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



HOLE IN ONE GOLF.
Los mejores golfistas del mundo compiten por un prestigioso Gran Premio. Múltiples opciones de juego.



SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

LO MÁS NUEVO

EN EL PAIS DE LOS GIGANTES

SUPER NINTENDO

WORLD LEAGUE BASKETBALL

Allá por 1891, en una ciudad llamada Springfield, Naismith recibió la misión de encontrar o idear un deporte que pudieran practicar los atletas, durante los períodos de descanso entre las competiciones de fútbol americano y de béisbol. El profesor, y a la vez entrenador, puso manos a la obra, y tomando elementos de otros deportes como el propio fútbol americano y el waterpolo, elaboró una lista con doce reglas básicas y puso en pista a dos equipos de nueve jugadores cada uno, con el objetivo de meter una pelota en sendas canastas de melocotones.

La cosa hizo gracia, y pronto empezó una pequeña competición a la que se fueron añadiendo más y más equipos. Se recortó el fondo de las cajas de melocotón, para poder eliminar al encargado de sacar la pelota cada vez que se conseguía una canasta. Además, se añadió una tabla posterior para facilitar el enceste, se obligó a que los jugadores sólo pudieran avanzar botando la pelota y se redujo el número de participantes a cinco por equipo. Al final de la Gran Guerra, el juego había cambiado mucho con respecto al original de Naismith, pero se había consolidado como uno de los deportes más importantes de los E.E.U.U.

Y, como era de esperar, tarde o temprano tendría que llegar el baloncesto a los usuarios españoles de Super NES. Ahora, y gracias a este World League Basketball, podrás disfrutar de toda la emoción del basket sentado cómodamente delante de tu consola.

Elige la conferencia en que quieras competir, selecciona tu ➤











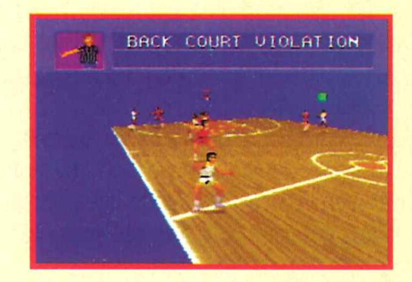








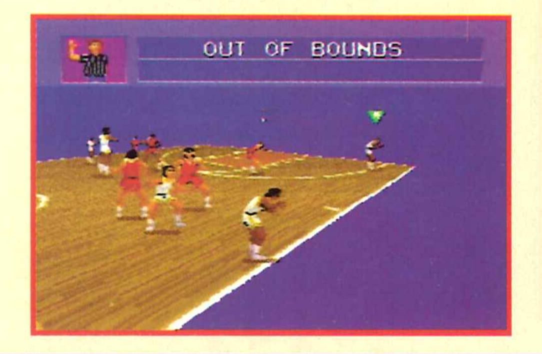
Con este cartucho podrás vivir intensamente toda la emoción del baloncesto, tanto sobre el propio parquet como tomando rápidas decisiones desde la silla del entrenador.













Una buena defensa es el mejor ataque

Como todo entrenador, podrás modificar tus tácticas defensivas en cualquier momento del partido. El juego te ofrece siete tipos distintos de defensa, para que puedas adaptarte al estilo de ataque de tu oponente y al resultado que señale el marcador.

*- **Individual:** cada defensor toma a un atacante. Esta técnica es muy flexible y permite adaptarse a cualquier ataque. Su defecto es que cansa mucho a los jugadores.*

*- **Presión:** muy agresiva, úsala si vas perdiendo. Lo malo es que tus jugadores se cansarán pronto.*

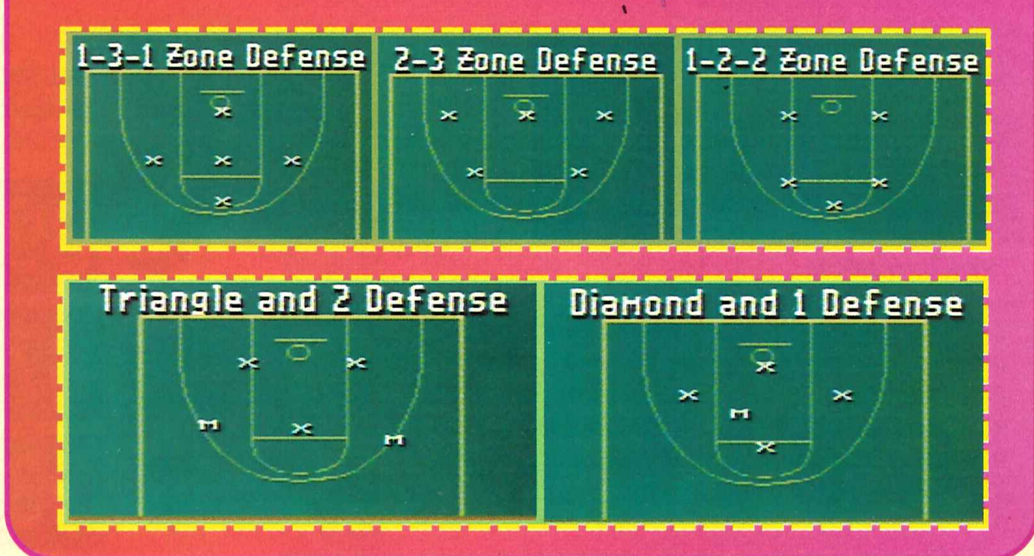
*- **El rombo:** te permite poner cuatro jugadores en zona y uno en individual.*

*- **Triángulo:** tres hombres se encargarán de cerrar la zona, y los otros dos del tiro exterior.*

*- **Zona 1-2-2:** úsala contra equipos con grandes tiradores, pero ten en cuenta que dejas la zona desprotegida y los pivots contrarios te pueden hacer añicos.*

*- **Zona 1-3-1:** es débil en el rebote, pero fuerza al equipo contrario a cambiar su táctica ofensiva.*

*-**Zona 2-3:** muy fuerte en el rebote y en la zona propia; pero si el equipo contrario cuenta con buenos tiradores, la pueden romper fácilmente.*





Los gráficos reflejan con gran realismo el movimiento de los jugadores de basket sobre la cancha.



plantilla de entre sesenta equipos diferentes, y sumérgete de lleno en una liga caliente y dura donde el triunfo dependerá tanto de tu pericia en la *cancha* como de tu inteligencia en el puesto de entrenador.

Escoger el cinco más apropiado, poner en juego la estrategia defensiva más acorde con las cualidades de tu rival y organizar tu ataque dependiendo de las virtudes de tus jugadores, constituirán algunas de tus armas tácticas. Machacar el aro contrario, anotar un triple, lanzar un gancho o salir disparado al contraataque, serán tus bazas ofensivas. Si tus resultados durante la liga regular son satisfactorios, pasarás a los play-off, donde te enfrentarás a los mejores equipos de las conferencias mundiales. Y si sobrevives a estas durísimas eliminatorias, entrarás en las semifinales.

Demuestra tu alto nivel de juego y tu espíritu competitivo, y seguro que obtienes la recompensa de ganar el galardón más prestigioso que existe, el anillo de Campeón del Mundo.



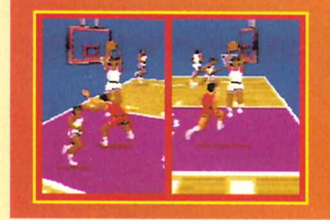
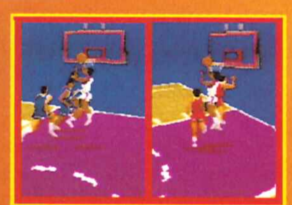


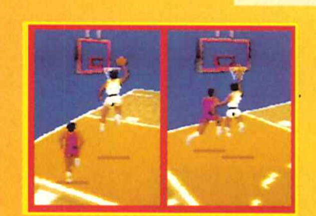
Para «matar» volando

Cuando tu jugador se encuentre muy cerca del aro contrario, podrá volar, literalmente, para machacar el balón en la canasta y así realizar un mate (probablemente, la jugada más impresionante que puedes efectuar).
En estas situaciones, podrás elegir el tipo de mate que creas más vistoso, aumentando así la espectacularidad del partido.
Para realizar los distintos tipos de mates, sólo tienes que combinar el botón b con el pad de control. Así que ya sabes, no desaproveches la oportunidad de lucirte y emular a tus principales héroes de la canasta.
- ***Sólo botón b:*** *mate a dos manos; un auténtico «machaque».*
- ***Botón b, abajo:*** *mate de espaldas.*
- ***Botón b, izquierda:*** *realiza el mate, colgándose del aro con una mano.*
- ***Botón b, derecha:*** *mate con giro en el aire.*
- ***Botón b, arriba:*** *mate a una mano, iniciando el salto lejos de la canasta.*








La pasión del deporte

Con un scroll realmente bueno y unas alucinantes rotaciones, este programa de Hal (y Nintendo) hará vibrar a los seguidores del deporte del basket. Rápido y trepidante, este World League te atrapará en una sucesión de jugadas espectaculares e incesantes cambios técnicos.

La interesantísima posibilidad de elegir tu táctica conseguirá que los amantes de este deporte disfruten de lo lindo, y los que aún no lo conocen puedan descubrir los aspectos técnicos que rodean al apasionante mundo del baloncesto. A esto hay que añadir un asombroso realismo, una gran jugabilidad y mucho, mucho ritmo.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

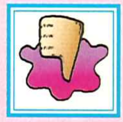
HAL NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La que tú quieras
Nº Continuaciones: Grabando
Nº de fases: Varias ligas


89


87


93

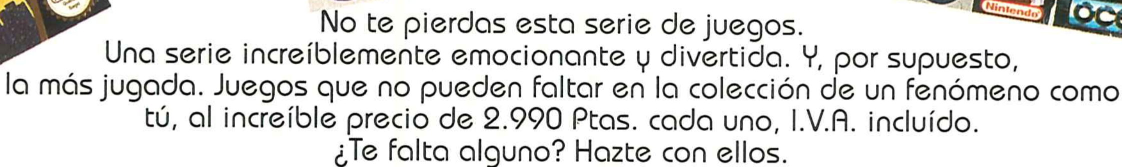

Todas las opciones con las que puedes contar. Que puedes salvar hasta cuatro ligas distintas.


Coger el rebote es más una cuestión de suerte que de tener habilidad.

90

SUPER PRECIO





No te pierdas esta serie de juegos.
Una serie increíblemente emocionante y divertida. Y, por supuesto, la más jugada. Juegos que no pueden faltar en la colección de un fenómeno como tú, al increíble precio de 2.990 Ptas. cada uno, I.V.A. incluído.
¿Te falta alguno? Hazte con ellos.

- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- TENNIS
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE
- CHOPLIFTER 2
- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYPE
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

CID FCA!

LO MÁS NUEVO



BEST OF THE BEST

SUPER NINTENDO

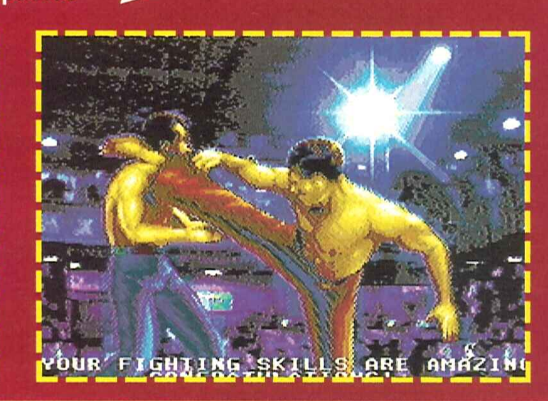
¡Enhorabuena! Has sido aceptado para participar en el torneo supremo de kickboxing, la especialidad más fascinante de las artes marciales. Reunidos en una oscura isla oriental, las máquinas de lucha más perfectas de todos los tiempos, se enfrentan con el objetivo de conseguir el cinturón de la victoria. Años y años de preparación son necesarios para poder subir al tatami con los demás campeones, y convertirte en el «mejor de los mejores».

Las reglas del kickboxing, en pocas palabras, se definen en un sólo objetivo: mandar a la enfermería al contrario mediante golpes efectivos y patadas sumamente estudiadas. Los combates se dividen en tres o más asaltos de un minuto de tiempo cada uno, controlados por un árbitro que no dejará que haya ni un golpe bajo ni ninguna otra acción ilegal.

Pero no creáis. Detrás de estas sencillas reglas, se oculta un deporte agotador que requiere mucha práctica y grandes dosis de estrategia. Normalmente, es conveniente que asegures tus golpes para bajar la barra de energía del contrario. Esta, está representada por cuatro focos que se irán apagando a medida que el luchador reciba más y más impactos ►















MAESTROS DEL KICK BOXING





Atrévete a saltar al ring con los mayores, y más despiadados, especialistas en el kickboxing. El título de «mejor entre los mejores» te espera.



Movimientos

Cada luchador tiene a su disposición un amplio abanico de golpes diferentes. De entre todos ellos, podrás seleccionar unos cuantos movimientos, con los que mandar a la enfermería más cercana al contrario más resistente. Por otro lado, cada golpe tiene una potencia y una velocidad diferente, y resulta más o menos efectivo según la ocasión en que lo utilices. Y es que como en todo juego de deportes que se precie, la estrategia tiene prioridad sobre la fuerza bruta.









Kumate

Si logras derrotar al luchador número 5 del ranking, el juego te invitará a una celebración muy peculiar: el Kumate. En ella, dejando a un lado al árbitro y el lujoso pabellón en que se desarrolla el campeonato, deberás enfrentarte a seis adversarios de tal calaña que fueron expulsados en su día del campeonato, y ahora luchan en combates tribales como éste. Las reglas de este torneo también son muy especiales: vale todo, y cualquier luchador que caiga al suelo, por los medios que sean, será eliminado sin miramientos. Si te atreves, acepta la invitación.







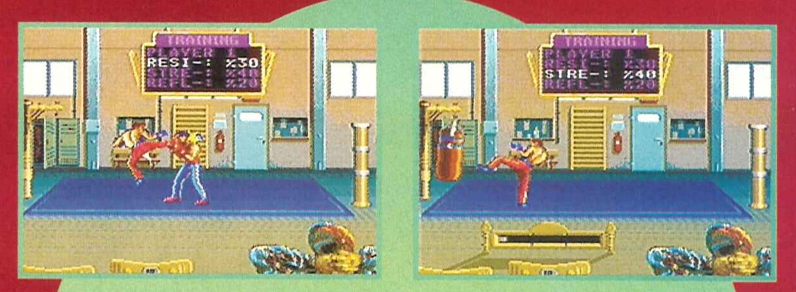


Los puntos débiles del adversario siempre son dos. El primero y primordial es la cabeza; en el momento en que la deje al descubierto, una patada directa a la cara acabará con sus ilusiones de ser modelo fotográfico. El objetivo secundario son las piernas; aunque es un golpe poco elegante, hace que el kickboxer más robusto termine en la lona. Pero para todo ello, deberás entrenar, pues sólo así conseguirás que aumente tu fuerza y preparación.

Con estos pequeños consejos y unas buenas dosis de práctica, podrás entrar poco a poco en la salvaje belleza de un deporte que, aunque un poco bestia, es uno de los más espectaculares de todos los tiempos.

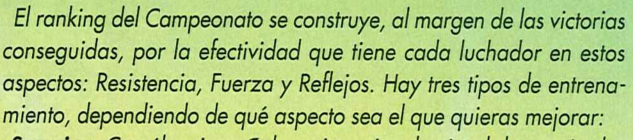








Entrenamiento



El ranking del Campeonato se construye, al margen de las victorias conseguidas, por la efectividad que tiene cada luchador en estos aspectos: Resistencia, Fuerza y Reflejos. Hay tres tipos de entrenamiento, dependiendo de qué aspecto sea el que quieras mejorar:

-Sparring. *Con él mejorarás la resistencia y la virtud de encajar los golpes del contrario lo mejor posible.*

-Saco. *Es el momento de mejorar la fuerza a secas. Tras reunir todas tus fuerzas y concentración en un sólo punto, deberás dejarla explotar en las «carnes» de este indefenso saco de entrenamiento.*

-Poste. *Los reflejos se ponen a prueba a medida que vayas golpeando las tres protecciones en el orden en el que se sitúen.*









Todo un K.O. Técnico

Desde que empezó su andadura hace unos 4 años, «Panza Kick Boxing» o «The Best Of The Best», como queráis llamarlo, ha ofrecido una calidad gráfica fuera de lo común y grandes dosis de realismo en todos los formatos en los que ha salido. Esta versión Super Nintendo no ha roto la tradición, desde luego, sino que incluso la supera en el aspecto gráfico. Además, la jugabilidad ha sido elevada al nivel de la estratosfera gracias a que dispone de 6 botones para manejarlo. Para los fanáticos de las artes marciales, este cartucho es su sueño dorado. Para el resto, una buena ocasión de apreciar este deporte y conseguir un juego

Némesis

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

FUTURA-LORICIEL
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Creciente.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Ninguna





86



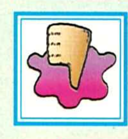


80





85



Todo el conjunto.

La dificultad que entraña efectuar algunos golpes.

85

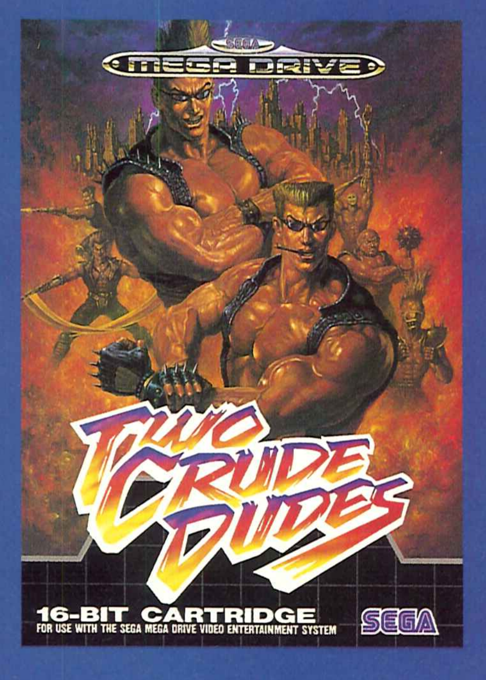
LO ULTIMO EN JUEGOS

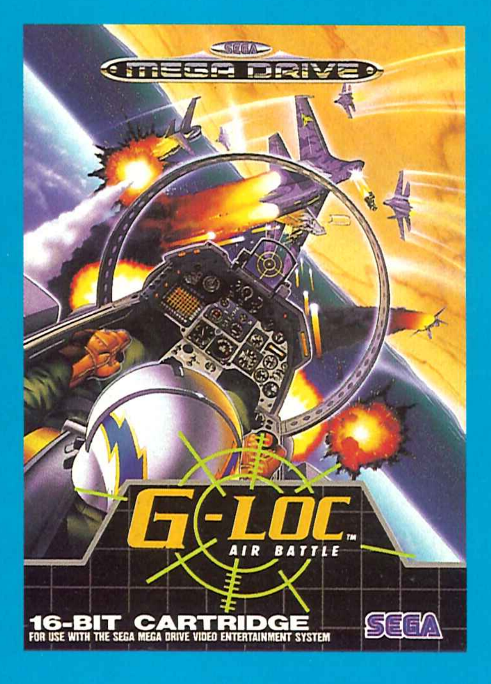
MEGA DRIVE

JUEGATELOS A LO GRANDE



Nueva York fué arrasada hace veinte años por un ataque nuclear. La gran manzana está casi prodrida por un nuevo gusano. El maléfico ingenio de un doctor zumbado y sus masas de mutantes... pretenden engullirla. ¡Solamente Two Crude Dudes puede detener la invasión!.







El enemigo ha iniciado su ataque. Ha movilizado sus fuerzas aéreas y terrestres para la ofensiva definitiva. Desde un ultra moderno portaviones tendrás que demostrar como las gasta un experimentado piloto. Proximamente.



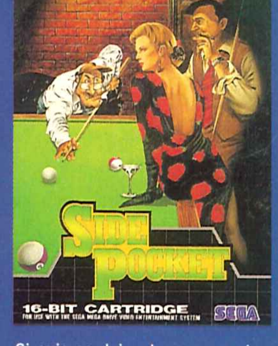
Las balas te pasan rozando... te ocultas entre escombros y restos de proyectiles para escapar de las granadas... Los dedos se te paralizan por el miedo, introduces tu último cargador para que nuestro mundo vuelva a ser como antes.



Repulsivos seres alienígenas habitaron la tierra hace miles de años. Ahora han vuelto reclamando el terreno. ¡Párales los pies!. Enfúndate en un traje atómico y prepárate para la batallas más grande de todos los tiempos.



¡Unete a los Ex Mutants!. Escapan de las páginas del comic para la batalla final.
Te abrirás paso entre la desolación nuclear para machácar sus intentos dominadores sobre la raza humana.
El asqueroso Sluggo tiene la culpa...



Si quieres dejar de ser un pobre jugador de billar en los peores garitos... ¡entrena de una vez!. Side Pockett es tu maestro en las artes del noble billar. Mide tus habilidades practicando golpes especiales, carambolas inigualables...
¡Juégatelo a cuatro bandas!.

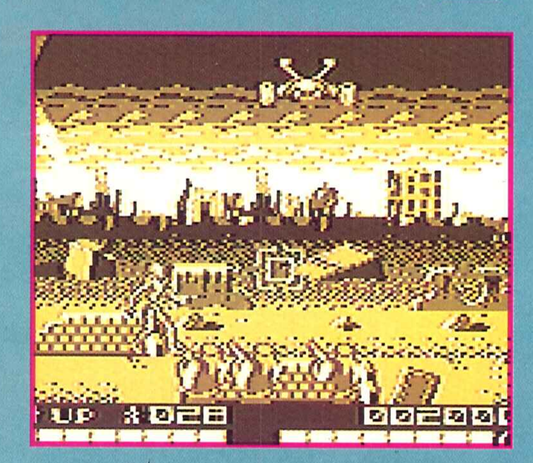
Y POR SI FUERA POCO...

PGA TOUR GOLF
MEGALOMANIA
CAPTAIN PLANET
B-BOMB
CYBORG JUSTICE
DINOSAURS FOR HIRE

PROXIMAMENTE STREET FIGHTER II
vale la pena esperar



Unitros



AÑO 2029





TERMINATOR II
HE ARCADE SMASH

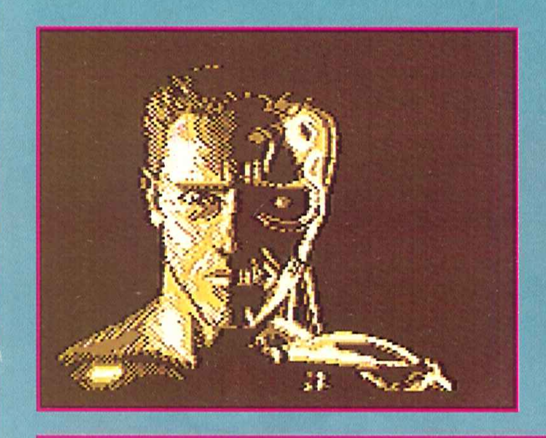
Todo parece haber terminado. El ansia de poder de los hombres ha provocado una guerra nuclear y se ha producido el llamado "Día del Juicio". Las máquinas dominan la Tierra, la raza humana está a punto de ser exterminada... Sólo un hombre (o algo parecido) puede evitar la catástrofe, aunque para ello tenga que viajar desde el futuro hasta nuestros días, y acabar aquí la tarea iniciada.

La historia es de sobras conocida, pero no por ello resulta menos interesante. Y es que cuando una aventura derrocha imaginación, no importa que se repita. En esta ocasión, el Terminator enviado por los humanos deberá realizar dos misiones de cuidado. La primera se desarrolla en el futuro, donde el protagonista habrá de localizar la maquina del tiempo, para así retroceder varias décadas. Para evitarlo, infinidad de T-800 y otras indescriptibles máquinas destructoras se interpondrán en su camino.

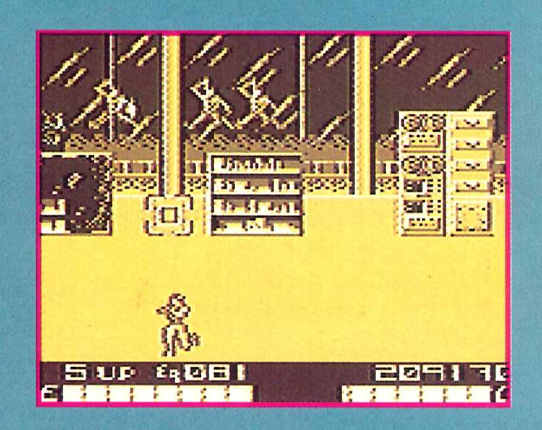
Después de atravesar cuatro fases, alguna de ellas realmente difícil, la maquina transportará a nuestro héroe a la época actual. Aquí comienza la segunda parte del juego. Más variada, entretenida y, por supuesto, complicada que la anterior. Si llegas hasta el final, te encontrarás ante un impresionante combate con el T-1000. Pero aún saliendo victorioso, no debes confiarte, ya que todavía quedará alguna sorpresa inesperada.

De esta manera, Game Boy se suma a la representación de esta obra maestra del cine actual. Y lo hace de una manera que te sorprenderá, ya que el personaje no aparecerá nunca en pantalla, sino una mirilla móvil mediante la cual podrás ver toda la acción.

Un consejillo. Por el camino, presta mucha atención a todas las armas que estén a tu alcance, sin olvidar que la única defensa posible consiste en disparar antes que tu adversario. Y recuerda, si la energía del Terminator se acaba, las máquinas no van a dejar bicho viviente y será el fin de la Humanidad.



Con este juego, podrás vivir verdaderamente la sensación de ser un Terminator. Gracias a su perspectiva basada en una mirilla frontal, lo que tus ojos ven es lo mismo que estaría viendo tu personaje.

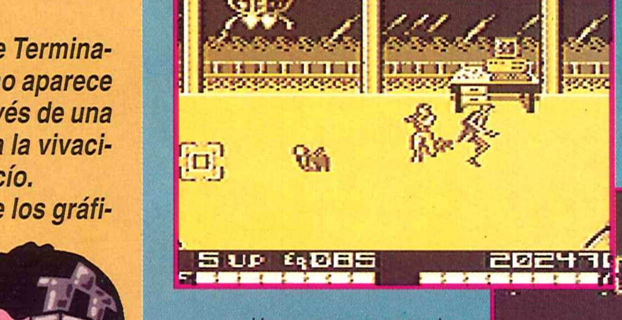


La máquina en tu Game Boy

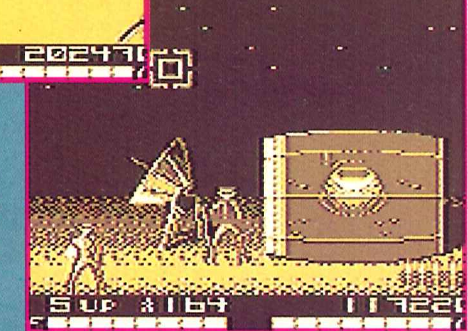
Game Boy nos presenta la segunda entrega de Terminator bajo un nuevo enfoque. El protagonista no aparece en pantalla, y habrás de seguir el juego a través de una mirilla cuadrangular. Una idea original que aumenta la vivacidad de la historia, pero deja cierta sensación de vacío.

Por lo demás, vais a alucinar con la alta calidad de los gráficos y la gran variedad de máquinas asesinas que os complicarán la vida. Si a esto se une la maravillosa ambientación y el apasionante atractivo de las misiones, llegaremos a la conclusión de que tenemos un pequeño gran juego entre las manos. Lástima que el sonido no esté a la misma altura, y llegue a aturdir ligeramente nuestros oídos.

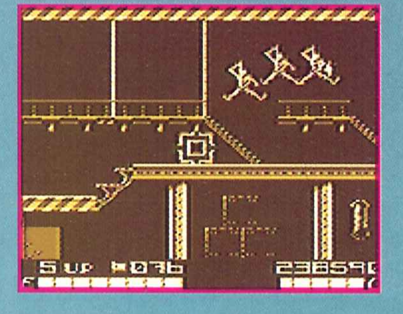
Lolocop

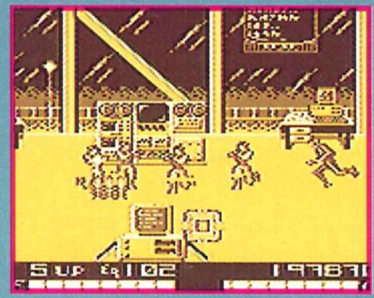


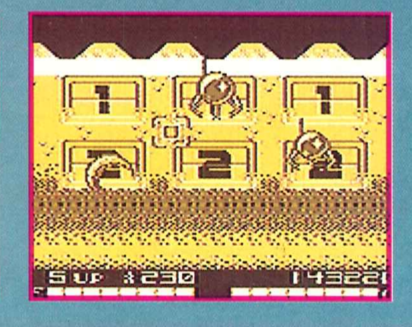
Si quieres seguir adelante fase tras fase, tendrás que afinar tu puntería y estar atento a todas las armas que puedas conseguir. Deberás enfrentarte a difíciles rivales, que no perdonarán que cometas ningún error.

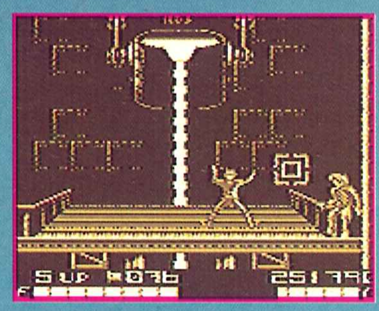


Una vez que superes las cuatro primeras fases con éxito, tendrás a tu alcance la máquina del tiempo. Con ella podrás viajar hasta la época actual, donde te encontrarás nuevas aventuras, esta vez con un niño como compañero.



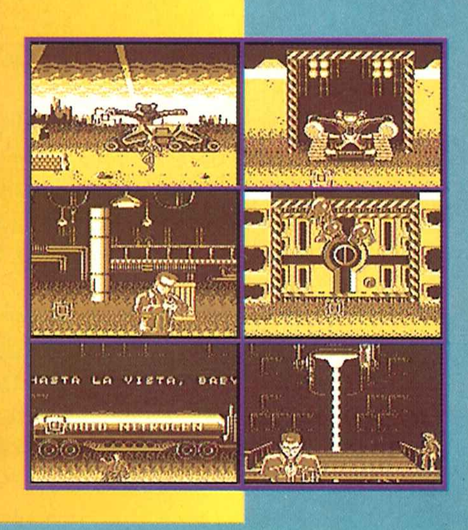






Los enemigos más duros

Antes de comenzar una lucha sin tregua, aquí tenéis una muestra de los exterminadores más difíciles de derrotar. «No problemo», porque John Connor, después de muchos años, descubrió la forma de acabar con todos ellos. Combinando paciencia e ingenio, conseguiréis fulminarlos.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

L.J.N.
Nº jugadores: 1
Dificultad: Intensa de principio a fin
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6



80



Los gráficos y la magnífica ambientación del juego.

65



El sonido no acompaña.



80

78





SUNSET RIDERS









La muerte tenía un precio

La vida era dura y difícil en el lejano Oeste. Indios y colonos mantenían una dura y nada pacífica disputa por el dominio de las tierras, mientras en los poblados los terratenientes se convertían en dueños absolutos gracias al terror y respeto que infundían, la banda de matones que tenían a su servicio y mucha mala uva, sometiendo a los habitantes de los pequeños pueblos establecidos más alla del río Pecos. De entre todos ellos, uno destacaba sin lugar a dudas, Sir Richard Rose. Su crueldad, maldad y ramalazo eran toda una leyenda para los pistoleros de la zona.

Pero llegó el día en que, procedentes del Este de la nación, llegaron dos pistoleros de corazón puro y bolsillo vacío. Se trataba de los legendarios Cormano Wild y Billy Cool, las dos manos más rápidas al Oeste del Missouri. La suculenta recompensa por la captura de Rose les había traído hasta estas áridas tierras, con la loable esperanza de, gracias al dinero, no tener que trabajar por el resto de sus días.

Tras este conocido argumento, que en más de una ocasión habréis visto, Konami os invita a un apasionante viaje por el tórrido, violento y lejano Oeste. Atravesando un pueblo y una reserva india, Cormano Wild y Billy Cool repartirán justicia entre los sicarios de Rose y los indios Paparajotes, gracias al Winchester y las dos Colt que les acompañan en su cabalgar. ➤









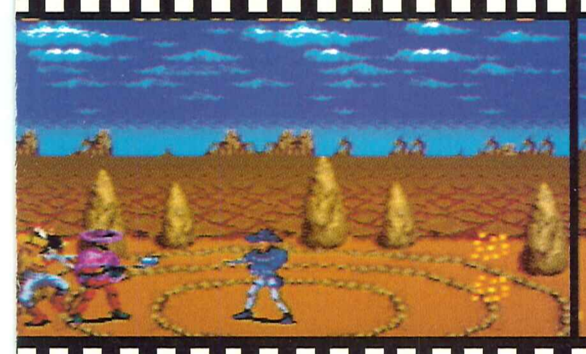




El Este y el Oeste

***E**l refranero nos enseña que lo bueno, si breve, es dos veces bueno. Pero en el mundo consolero esto es una auténtica chorrada, ya que juegos como el que nos ocupa pecan de ser demasiado cortos. En los tiempos que corren, cuatro niveles son un sinónimo de acabarse el juego en unas pocas semanas. Aparte de esto, la música es sensacional, como todas las que hace Konami, y los gráficos, sin ser una maravilla, cumplen perfectamente su cometido, aunque algunos scrolls «cantan» más que Pavarotti. Ahora llega la pregunta definitiva: ¿qué tal se juega? Pues la verdad es que a mí me ha parecido tan divertido como la recreativa, salvo que sólo puedas elegir dos personajes en vez de cuatro. Si eres un fanático de ésta, yo no me lo perdería por nada del mundo. De lo contrario, échale antes un vistazo.*

Némesis




Uno de los dos sobra en este puente, forastero. Con esta dureza, debes tratar a los componentes de la banda de Rose que se crucen en tu camino.



En el lejano Oeste, descuidarse un solo momento significa recibir un balazo. Y es que te saldrán enemigos por todas partes.

La carreta de la bella Virtudes

Qué homenaje al legendario y viejo Oeste sería este sin la genuina carreta fuera de control. Se trata de una fase de bonus que no es más que una excusa para probar tu pericia como consumado jinete. Desde el atolondrado vehículo, la bella Virtudes te lanzará mil y una monedas y algunas vidas extra, para que puedas proseguir con cierta holgura esta increíble aventura.





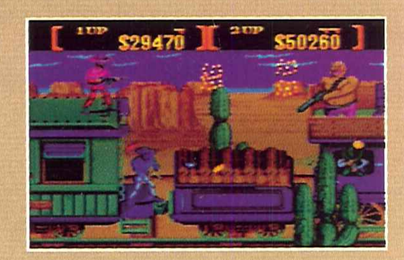










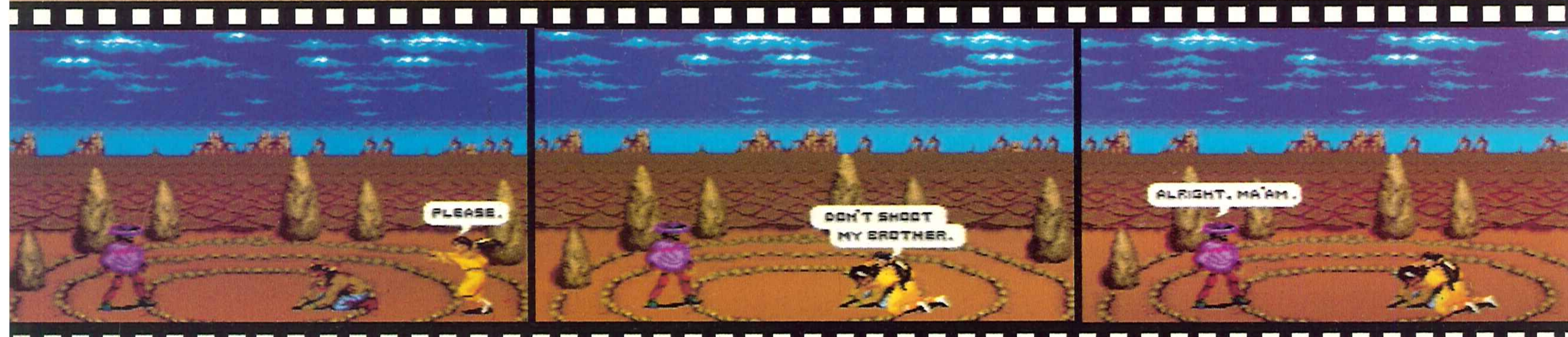


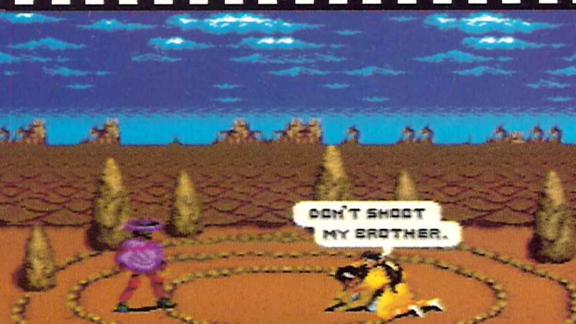


Todos los elementos típicos del Oeste americano se recogen en este cartucho. Desde los paisajes más inóspitos, hasta las grandes casas de los terratenientes.

Si os apuntáis a esta aventura, os adentraréis en el más clásico Oeste americano, con su saloon repleto de vaqueros borrachines y muchachuelas de vida alegre, sus duelos y sus malvados del calibre de Paco Bocas o el indio Scalpelo. Sin olvidar una de las escenas más clásicas de esta época: un viaje con todos los gastos pagados en el caballo de hierro, es decir, un tren plagadito de pistoleros a sueldo en busca de hacer fortuna a base de volarle la cabeza a todo el que se le cruce en su camino.

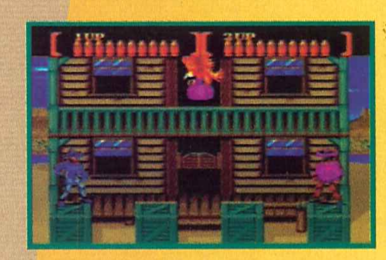
¿Estás dispuesto a entrar en la película, forastero? Entonces, cálzate las botas, aprieta las espuelas, enfunda tu colt y entra en la más famosa leyenda... la de los jinetes que cabalgan al amanecer... la leyenda de Sunset Riders.



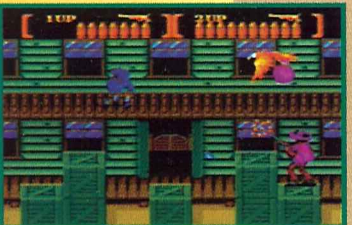




Duelo de titanes





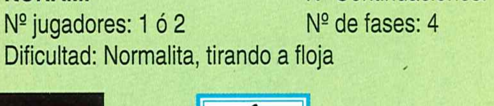




En el caso de que te canses de imponer la ley en el Oeste, siempre puedes practicar tu rapidez y puntería junto a un amigo, en un duelo singular donde tu vida vale tanto como un buen colt y un par de botas.

LAS PUNTUACIONES


Arcade

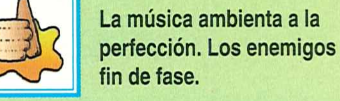


KONAMI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Normalita, tirando a floja
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 4



74







84




80

La música ambienta a la perfección. Los enemigos fin de fase.

Es demasiado corto.

78



PARTICIPA EN UN FANTÁSTICO SORTEO

¡HAY CIENTOS DE PREMIOS!

¡2 MOUNTAIN-BIKES!
Con **DURACELL** tu diversión no se para y llega más lejos. Envía dos códigos de barras **DURACELL** junto al "cupón", y entrarás en el sorteo de dos Mountain- Bikes.





¡500 SUSCRIPCIONES GRATUITAS A HOBBY CONSOLAS!
Con tus **DURACELL**, también puedes llevarte gratis una suscripción por un año de tu revista favorita. Envía rápido dos códigos de barras y este "cupón".

Y TU DIVERSIÓN DURA, Y DURA, Y DURA...









Rellena este cupón con letra mayúscula clara, y envíalo a **DURACELL,** Agencia L, Apdo. nº 5 F.D. 28080 Madrid, con dos códigos de barras de cualquier producto **DURACELL.**

Fecha límite de recepción 31-3-93

Nombre ....

Dirección..

Ciudad..

Provincia.. ..........................C.P.............................

Teléfono ....



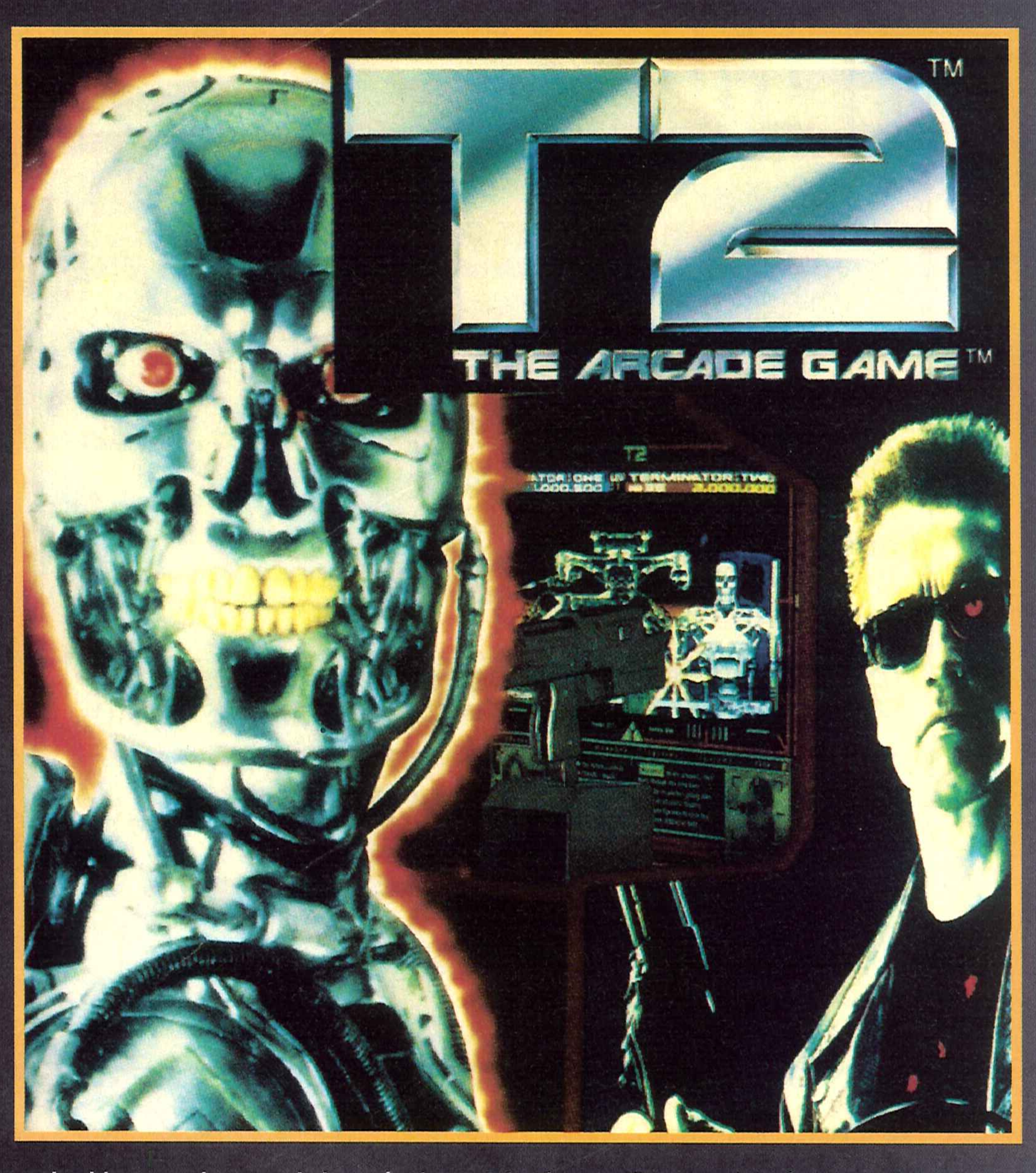


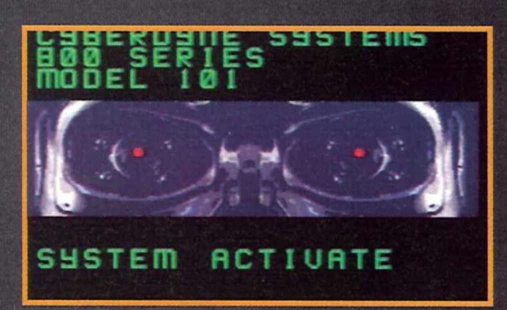




METAL CONTRA METAL

Si eres un amante de los arcade, no lo dudes, Terminator II para Mega Drive se convertirá en tu favorito.





El 29 de agosto de 1997, 3 billones de vidas perecieron bajo el fuego nuclear. Los supervivientes la llamaron la «Guerra del día del juicio final». Ahora, tendrían que hacer frente a una nueva pesadilla: la guerra contra las máquinas. Seguro que con este comienzo ya sabéis todos cómo se llama la película. No, no se trata de «La Lola se va a los Puertos», sino del último éxito de Arnold Schwarzenegger, «Terminator II».

Su misión, como el androide T-800, consiste en que Arnie viaje desde ese tiempo futuro hasta nuestros días, para proteger al que será el líder de la resistencia, el que liberará la Tierra del dominio de las máquinas: John Connor. Pero no viajará solo, ya que otro androide, el modelo T-1000, también busca al jovenzuelo, pero para asesinarlo y así asegurarse el pan por muchos años.

El desarrollo del juego sigue el esquema clásico del «Operation Wolf»: vista en primera persona, muchos malos y una mirilla con la que apuntar y hacerles papilla. Se han añadido algunos detalles originales, como escoltar camionetas asediadas por cientos de robots, o proteger a John y su madre de los ataques de la policía mientras deambulan por la pantalla, pero en definitiva, es el mismo estilo de juego que tanto furor ha hecho y hará en todo el mundo.

Un último apunte: disparar a la cabeza, es mucho más divertido.











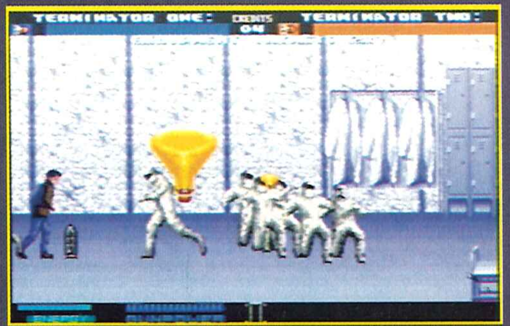


¿Pistola o Pad?

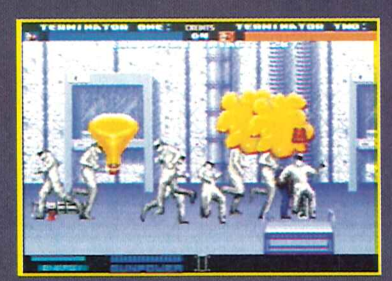


«Terminator II» es el primer juego que permite el uso de la nueva pistola óptica de Sega, «The Menacer». Además de poder encañonar la pantalla con ella, el juego permite el uso del tradicional pad, o incluso disfrutar al máximo empleando uno y otro al mismo tiempo en el modo de dos jugadores.








Futuro imperfecto

***P**arece mentira que con todos los juegos para pistola que han salido al mercado, sólo haya dos que merezcan la pena. Uno es el «Operation Wolf» de Turbo Grafx, y el otro es esta versión del éxito de Midway, que mantiene toda la espectacularidad, los gráficos digitalizados y la jugabilidad de la máquina original. Hasta aquí un juegazo de los de uno entre mil. Pero tiene un punto débil de vital importancia: jugar con la ayuda de la Menacer es terriblemente lento y complicado, al tener que ajustarse manualmente la mirilla. Esperemos que la proxima vez aprovechen mejor un aparato tan sensacional como la pistola de Sega.*

Némesis

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ARENA
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Apocalíptica
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 7

80



79



82



Es el mejor clónico del «Operation Wolf» que ha salido al mercado.



Jugar con la Menacer se convierte en un suplicio.

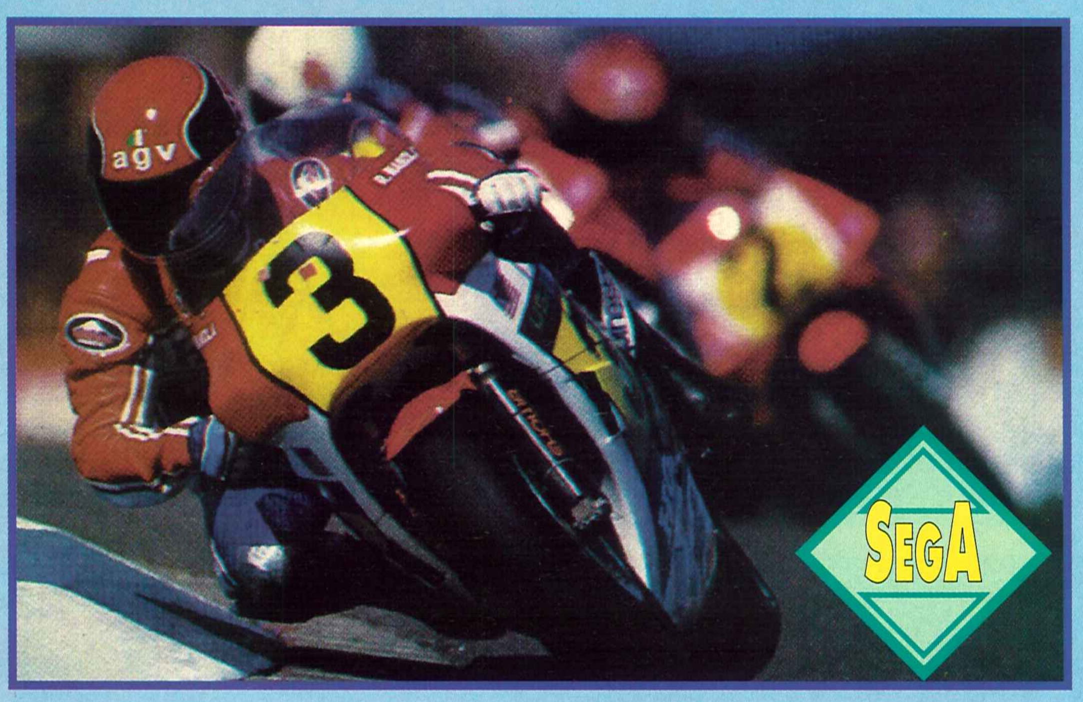
81

LO MÁS NUEVO

ESPECTACULO SOBRE DOS RUEDAS







GP RIDER

Todos habréis deseado alguna vez meteros en la piel de uno de esos «locos» de las dos ruedas, que vuelan a velocidades cercanas a los 300 kilómetros por hora. Si a eso le añadís el irresistible encanto de la competición, únicamente falta que os presten una moto de 200 CV y que encontréis un patrocinador dispuesto a soltar mucha pasta. Como desgraciadamente no dispondréis de estos requisitos, la Master System os facilita un entrenamiento consolero hasta que llegue tan preciado momento.

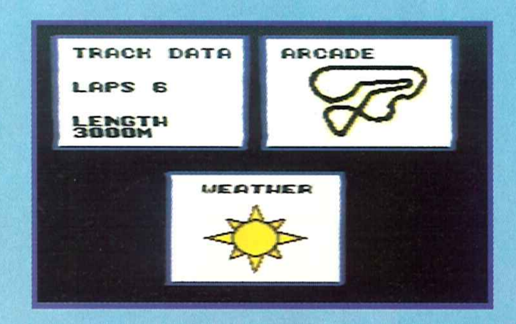
La cuestión es muy simple: debes disputar diferentes Grandes Premios en los mejores circuitos mundiales, junto a los especialistas más rápidos de la actualidad. Todo ello, alcanzando las más altas cotas de realismo y diversión que pudieras imaginar.

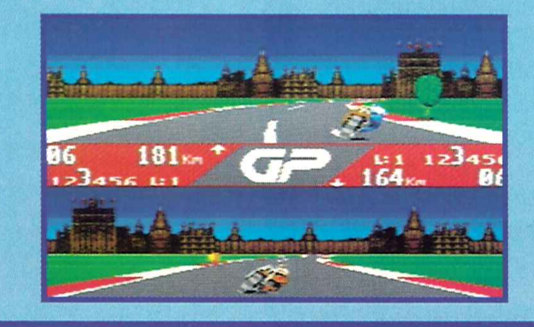
El modo Arcade puede serviros de entrenamiento para coger el tranquillo a un circuito determinado, pero la verdadera gracia está en participar en el Grand Prix. Atentos: 15 extraordinarias carreras frente a otros tantos durísimos rivales, incluyendo la vuelta de calificación para ver qué puesto vas a ocupar en la parrilla de salida. Naturalmente, los puntos obtenidos en cada prueba se irán acumulando para conformar la clasificación general.

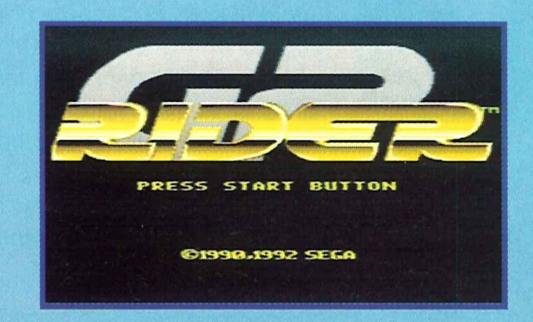
En fin, el auténtico espectáculo que tantas veces habréis presenciado en televisión, se introduce ahora en vuestra consola. Así que ánimo figuras, el podium os está esperando.













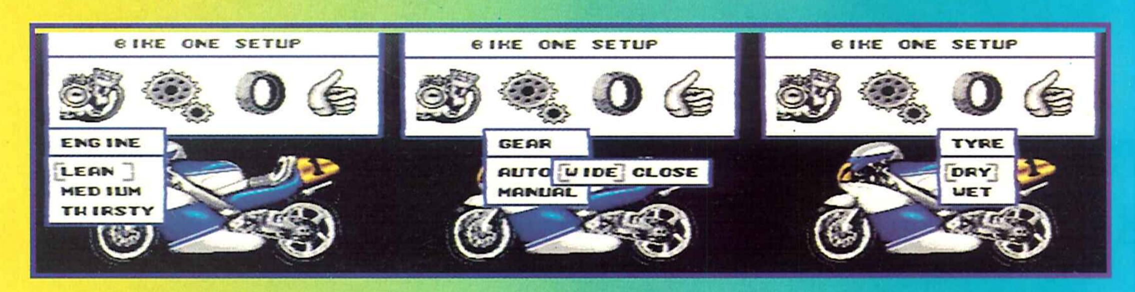


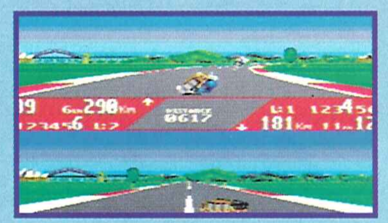
Tanto en el transcurso de la carrera como a la conclusión de la misma, tendrás conocimiento del puesto que ocupas en la prueba y en la clasificación general.



Opciones para tu moto

Si no quieres partir con desventaja ante tus rivales, pon mucha atención a la hora de escoger las mejores opciones para tu máquina:
- TYRE (neumáticos). Tienes dos posibilidades: «dry», para suelo seco, y «wet», para suelo mojado.
- GEAR (cambio de marchas). Puede ser «automático» o «manual» , aunque es conveniente empezar por el primero hasta adquirir cierta práctica. Una vez elegido el tipo de cambio, aparecen otras dos opciones: «wide», para que las marchas sean más largas, y «close», para marchas más cortas.
- ENGINE (tipo de motor). Existen tres tipos: «lean» (flojo), «medium» (normal) y «thristy» (potente).
Estas opciones sirven únicamente para el modo de competición GRAND PRIX.
En el modo ARCADE Y TOURNAMENT, podrás elegir sólo el cambio: «high», para un cambio a revoluciones más altas, y «low», para un cambio a revoluciones más bajas.



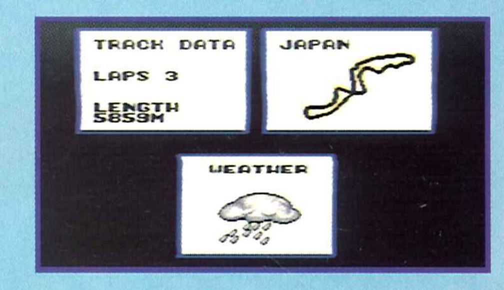


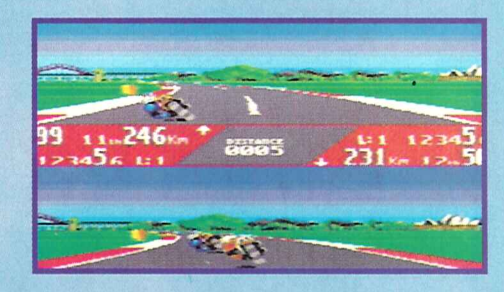












Si os gustan las motos...

Bueno, pues aquí tenemos una nueva carrera de motos. Y como en todas, el mínimo índice de diversión está asegurado, e incluso en esta ocasión es bastante más que eso. Si bien se echan en falta algunos detalles, como un mayor número de opciones en plena carrera y la adición de distintos niveles de dificultad, no puede ponerse pega alguna a la jugabilidad, porque te aseguro que este cartucho te mantendrá por mucho tiempo pegado a los mandos de tu máquina. Resumiendo, es completamente recomendable para los «motoristas empedernidos»; si bien no se trata de un juego técnicamente perfecto, ni mucho menos.

Lolocop

LAS PUNTUACIONES

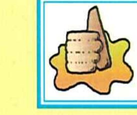


Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 15
Dificultad: Asequible, si te defiendes sobre dos ruedas



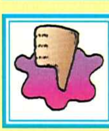
75



Puedes vivir al máximo el mundo de la competición.



60



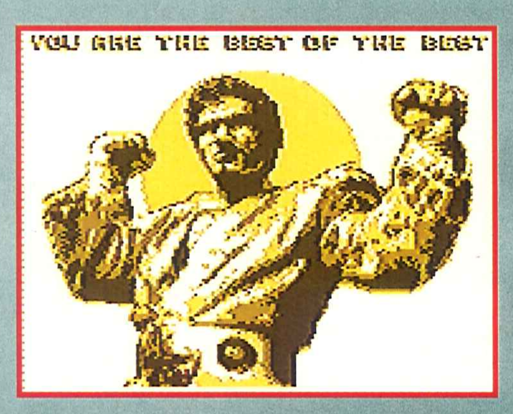
Faltan ciertos detalles: sonido, niveles de dificultad, opciones...



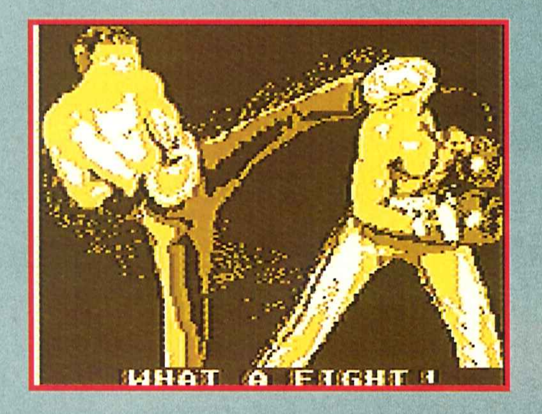
79



74







GAME BOY

BEST OF THE BEST

Contra las cuerdas

Todo está preparado. El público convulsiona el Madison con su ensordecedor griterío. Las entradas han costado un ojo de la cara y la gente espera ver sangre. Y no es para menos, ya que por fin se ha conseguido reunir a los mejores luchadores mundiales de kickboxing en un mismo escenario. Sólo queda una plaza libre: la que os espera a cualquiera de vosotros para demostrar a todos esos fantoches lo que es un luchador de verdad.

«Best of the Best» es la versión portátil del archiconocido «Kickboxing» de André Panza, con importantes mejoras. Esta vez, el número de rivales se eleva hasta quince, a cuál más duro y peligroso. Pero no os asustéis, porque con el tiempo podréis convertiros en uno de ellos.

Para facilitaros las cosas, en la pantalla inicial podréis seleccionar los golpes de vuestro luchador y ver las características físicas de los otros kickboxers. Y aunque vuestra técnica no sea todavía un dechado de virtudes, tenéis la posibilidad de entrenar y perfeccionaros entre pelea y pelea.

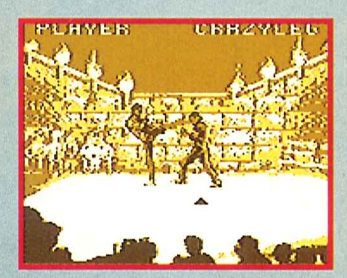
Además, tras derrotar a los cinco luchadores peor clasificados en el ranking, alguien os hará una interesante oferta: combatir en el maravilloso Santuario de las Artes Marciales, sin asaltos, sin árbitro, sin límite de tiempo. Allí se encuentran cinco extraordinarios guerreros que sólo conocen una táctica: aplastar al contrario. Por supuesto, siempre podéis rechazar la oferta si os parece muy osada...

Pero yo de vosotros no resistiría la tentación, ya que si vencéis a todos vuestros rivales, conseguiréis el cinturón de campeón.

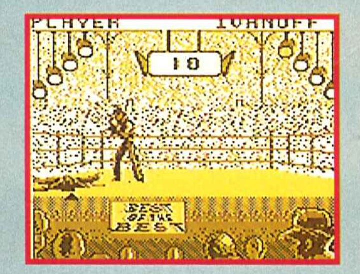






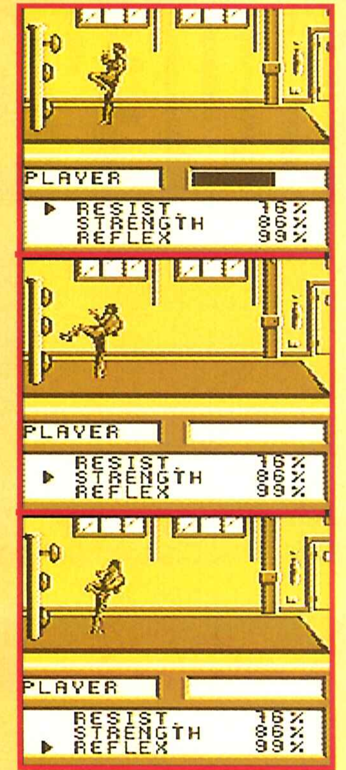






El entrenamiento

Antes de nada, hay que deciros cómo podéis llegar al gimnasio. Para ello, tan solo tenéis que colocar la flecha de la pantalla de opciones en "Training", y pulsar el botón "A".
El entrenamiento consta de tres partes:
RESISTENCIA- Con este ejercicio, aumentará vuestra capacidad de encajar golpes. Cuando la flecha señale la opción "Resist", pulsad cuantas veces podáis el botón "A", hasta que el luchador deje de dar patadas a las almohadillas.
FUERZA- Aquí aumentará la potencia de vuestros golpes. Mientras la flecha apunta a "Strength", haced lo mismo que en el ejercicio anterior.
REFLEJOS- Sirve para acelerar la velocidad de reacción. Cuando la flecha señale "Reflex", utilizad la palanca de control arriba, en medio o abajo, según surja cualquiera de las tres almohadillas.
Si lo hacéis correctamente, vuestro rendimiento físico aumentará en cada ejercicio. Tened en cuenta que el entrenamiento es fundamental para que podáis derrotar a los rivales más fuertes.





Muchos golpes pero bien dados

Desde luego, una cosa está clara: «Best of the Best» alucinará a los entusiastas de los juegos de lucha y aburrirá al resto. Tened en cuenta que en el fondo es un continuo repertorio de mamporros y batacazos, eso sí, muy bien hechos y con un espectacular movimiento de los personajes. Por supuesto, faltan algunos detalles de la versión Super Nintendo, que te comentamos en este mismo número, como las voces de los contrincantes y del árbitro. Sin embargo, contiene idéntico nivel de acción y jugabilidad. Así que ya sabéis, si os gusta el combate, buscad este juego en el escaparate.¡Toma ya!

Lolocop



Por supuesto, como en todo deporte de ring que se precie, no podían faltar las bellas señoritas anunciando el asalto de que se trate. Su imagen compensará el sudor derramado sobre la lona.

LAS PUNTUACIONES


Deportivo

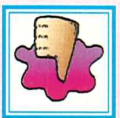
FUTURA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Os enfrentaréis a los mejores, así que...
Nº Continuaciones: Password
Nº de fases: No hay





Los gráficos y el movimiento de los luchadores.




Que no os gusten los juegos de lucha.












INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



El aventurero mayor del reino llega con su última cruzada, para satisfación de todos sus seguidores. Si buscas acción, aquí tendrás toda la que quieras y más.







LA MEJOR AVENTURA DEL HÉROE

Si tenéis buena memoria, recordaréis que «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» es, si no la mejor, sí la más trepidante e imaginativa aventura de toda la saga. Pues bien, estas dos características pueden trasladarse perfectamente al juego de Sega. Siguiendo fielmente el guión del film, la acción os trasladará de un lugar a otro hasta completar cinco fases, junto a «Indi» y su inseparable látigo.

Todo comienza en Utah, donde tu héroe deambulará por una mina abandonada hasta encontrar la valiosa Cruz de Coronado. Con la pieza en su poder, Indiana tendrá que escapar de los frustrados ladrones en el sorprendente tren del circo ambulante.

Una vez conseguido el objetivo, deberá conseguir el milagroso Santo Grial, para lo cual habrá de adentrarse en las peligrosas catacumbas de Venecia. Sin embargo, el ejercito alemán retrasará la misión con el secuestro de Henry Jones, padre de "Indi", en el ultrafortificado Castillo de Brunwald.

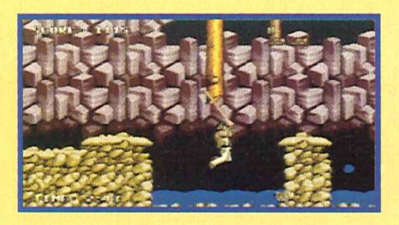
Tras el rescate, los más oscuros y misteriosos rincones de Africa esperan a los dos Jones en la última y alucinante fase. El objetivo: llegar a un pequeño Santuario y encontrar la Sagrada Copa. Un consejo, recordad que "no es oro todo lo que reluce". Y, suerte.



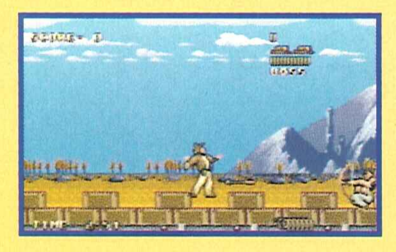


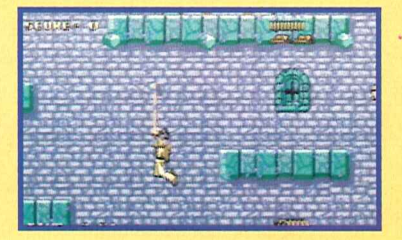






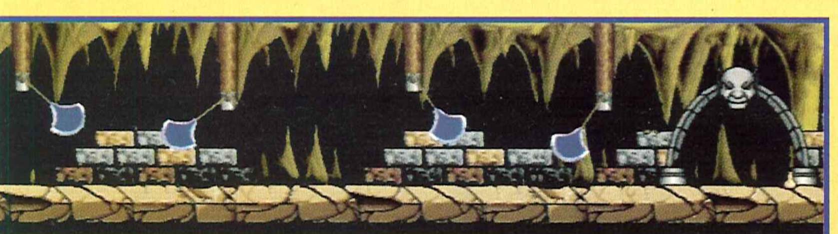












De menos a más

Hay que reconocer que el comienzo del juego se acoge con cierto escepticismo. Sin embargo, a medida que vas avanzando la primera impresión se transforma, hasta que te encuentras enganchado a la acción sin apenas notarlo. De igual manera, la calidad de las fases y su grado de dificultad va ascendiendo poco a poco, y os puedo asegurar que la última es alucinante. Lástima que los gráficos y el sonido no estén a tan elevada altura, porque nos encontraríamos ante un juego magistral.

En cualquier caso, estoy convencido de que ninguno de vosotros va a quedar defraudado, e incluso me atrevo a decir que muchos consoleros se sentirán atraídos de veras.

Lolocop

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

U.S. GOLD

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 5

Dificultad: ¿Cuándo lo ha tenido fácil Indiana?

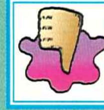

70


65


85



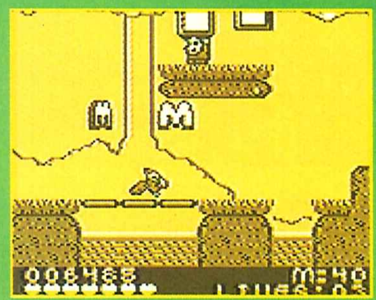
Sin duda alguna, su elevada jugabilidad.


Técnicamente podía haber sido mejor.


77

LO MÁS NUEVO





UNOS CHICOS MUY DIVERTIDOS



GAME BOY

No quieras saber la sorpresa que se llevaron Mick y Mack cuando encontraron a Ronald McDonald en el interior de su tienda de campaña. Te puedes esperar muchas cosas cuando vas de camping, pero que el insigne payaso de McDonaldland te pida ayuda para recuperar su caja mágica, sobrepasa todo lo que puedas imaginarte, ¿o no? El caso es que tras superar la sorpresa inicial, decidieron ayudar a Ronald en la tarea de atrapar al Ladrón de Hamburguesas. Para facilitarles la tarea, el payaso les convirtió en auténticos y genuinos M.C. Kids y les facilitó la entrada a McDonaldland. Pero Mick y Mack quieren algo más, quieren que tú les ayudes.

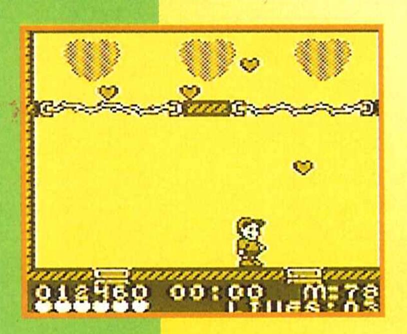
Antes de aceptar el reto, ten en cuenta que pasearse a lo largo y ancho del país de las hamburguesas no es nada sencillo. Sobre todo, si un personajillo taimado y trapacero pone tras tus pasos a todos los bichejos de su cosecha, y tú sólo cuentas con tus habilidades de plataformeador consumado.

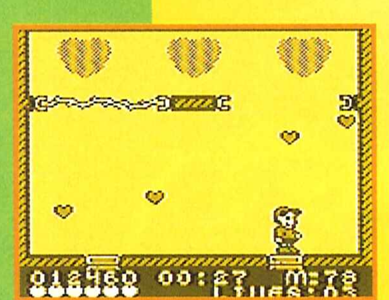
Molestos murciélagos, caracoles ceñudos, traidoras ciénagas y obstáculos varios tratarán de impedir que atravieses los tres países que componen McDonaldland. Recoge todas las cajas que se te pongan al alcance. Debajo de ellas, puedes encontrar corazones que amplíen tu barra de energía, y si por desgracia no hay nada, siempre contarás con una contundente arma arrojadiza. Y no dejes de lado las brillantes "M" de McDonaldland; si consigues cien de ellas, lograrás una nada desdeñable vida extra.

Plataformeo puro y mucha diversión te espera en este simpático cartucho para la pequeña de Nintendo. Seguro que te recordará un poco al «Mario», pero esto, más que un defecto, puede ser una gran virtud.

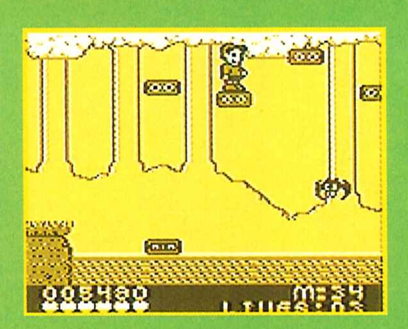
MCDONALDLAND

¡Ay, corazón!



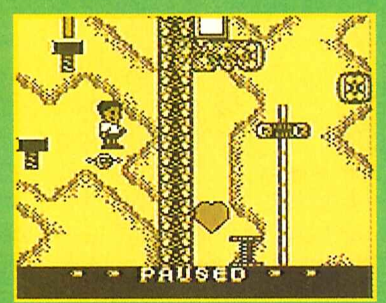


Si consigues una elevada puntuación o un gran número de "M" doradas, accederás a una pantalla de bonus en la que puedes lograr hasta seis corazones de energía. Para que éstos suban a tu marcador, sólo tienes que atraparlos en la parte superior de la pantalla, activando o desactivando los interruptores que ponen en funcionamiento las barreras eléctricas. Si logras más corazones de los que puedes transportar, se transformarán en una vida extra, que nunca vienen mal, ¿verdad?



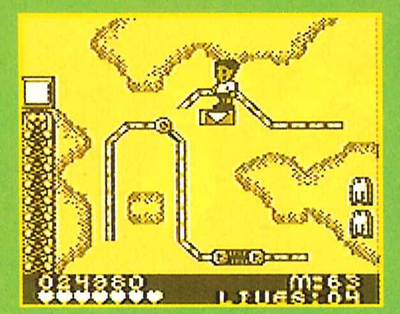






Conforme vayas avanzando en el juego superando países, la dificultad irá ascendiendo y tendrás que demostrar todas tus dotes de gran plataformeador.

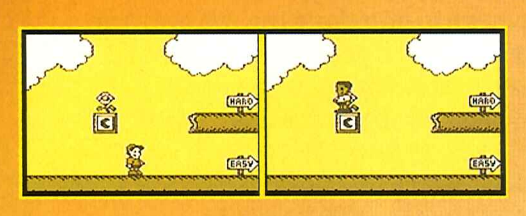




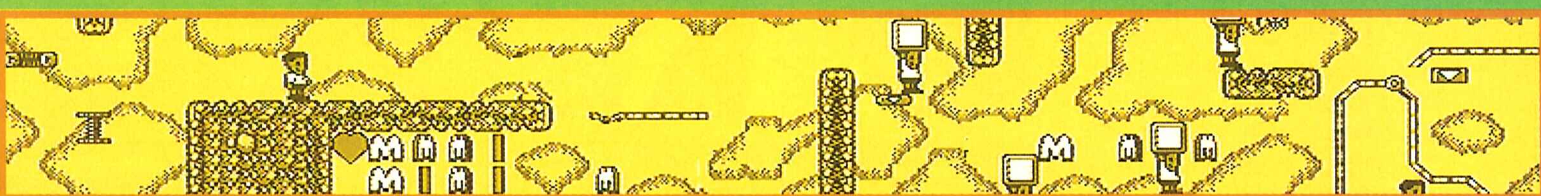
Trata de que no se te escape ninguna "M" de McDonald, y podrás conseguir una estupenda vida extra. Para ello, da todos los saltos que sean necesarios.

¿Mick o Mack?

Al principio del juego, te encontrarás en una pantalla en que podrás elegir el nivel de dificultad más adecuado para tus habilidades, con sólo



seguir el camino inferior o el superior. Pero si además utilizas el convertidor, simulado en forma de flor, podrás elegir con cuál de los dos M.C. Kids prefieres jugar. Con sólo saltar encima del bloque, verás cómo se transforma tu protagonista. No me negarás que es una manera original de seleccionar tu jugador.



Para disfrutarlo salto a salto

Divertido, simpático y muy, muy adictivo se presenta este nuevo juego plataformero para Game Boy, que encantará a los viciosos del salto fácil.

Unos gráficos grandes, aunque simples, un scroll suave y unas agradables melodías acompañan de manera muy efectiva al aspecto jugátil de este programa de Virgin. Lo que quizás se le puede criticar, es el control del salto en los momentos en que el M.C. Kid se sale de pantalla, pero algo malo tenía que tener...

A pesar de esto, los usuarios de G.B. están de enhorabuena por contar con este ágil y súper divertido cartucho, con el que disfrutarán a tope.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 mundos
Dificultad: Puedes elegir entre fácil y difícil



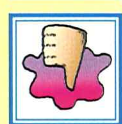
60


75



85


Que los gráficos sean casi tan grandes como la diversión que producen.


El control de algunos saltos. No hay ni una continuación. Que no te gusten las plataformas.

80

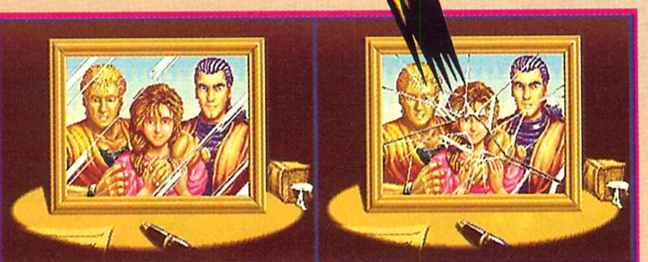
NEO GEO

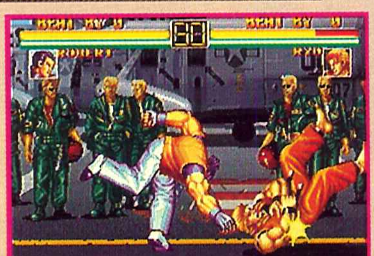
ART OF FIGHTING

Desde que esa fiebre llamada «Street Fighter 2» agolpó, primero, a millones de usuarios en los salones recreativos de todo el mundo, y mantuvo pegados a su consola, después, a todo aquel que poseía o tenía acceso a una Super Nintendo, docenas de juegos de lucha han brotado de todas y cada una de las compañías que forman el panorama del videojuego mundial.

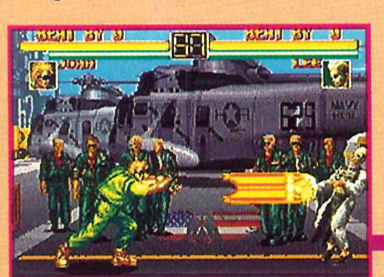
Naturalmente, la calidad de estos juegos es muy variable, pero haciendo un compendio de todos ellos, una empresa ha sobresalido por encima de todas las demás. SNK, haciendo gala de su originalidad, impecabilidad y buenas maneras, se ha convertido en la compañía líder a la hora de demostrar cómo se debe hacer un gran juego de lucha, introduciendo siempre soberbios detalles de originalidad que nos han hecho dudar a la hora de elegir cuál es el mejor de todos. «Fatal Fury», «World Heroes», «Art of Fighting» y, dentro de poco, «Fatal Fury 2» son el ejemplo perfecto de ello. El último en añadirse a esta lista ha sido «Art of Fighting», quizá el segundo mejor juego de lucha jamás creado, con 102 megas puros de acción y emoción, y rivalizando con el «Street Fighter 2» en lo más alto del podio.

El argumento de «Art of Fighting» es tan trágico y exiguo como la mayoría de los títulos de SNK. Una misteriosa banda ha raptado a la hermana de Ryo, Yuri, y la ha escondido en algún recóndito paraje de South Town. Tanto Ryo como Robert, dos de los mejores luchadores de la ciudad, no están dispuestos a que esto llegue más lejos, y se han lanzado a las calles en busca de la valiosa información que les pueda conducir hasta la desgraciada Yuri.





LA LEYENDA DEL PUÑO














Pero no creáis que la tarea va a ser fácil, porque la única manera de tirar de la lengua a los posibles sospechosos, es enfrentándose a ellos en un duro combate. El que derrote en dos ocasiones a su adversario, se alzará con la victoria final, mientras el perdedor tendrá que rendirse. En caso de que seas tú el vencedor, tu adversario soltará toda la información que tenga acerca del paradero de Yuri y su secuestrador.

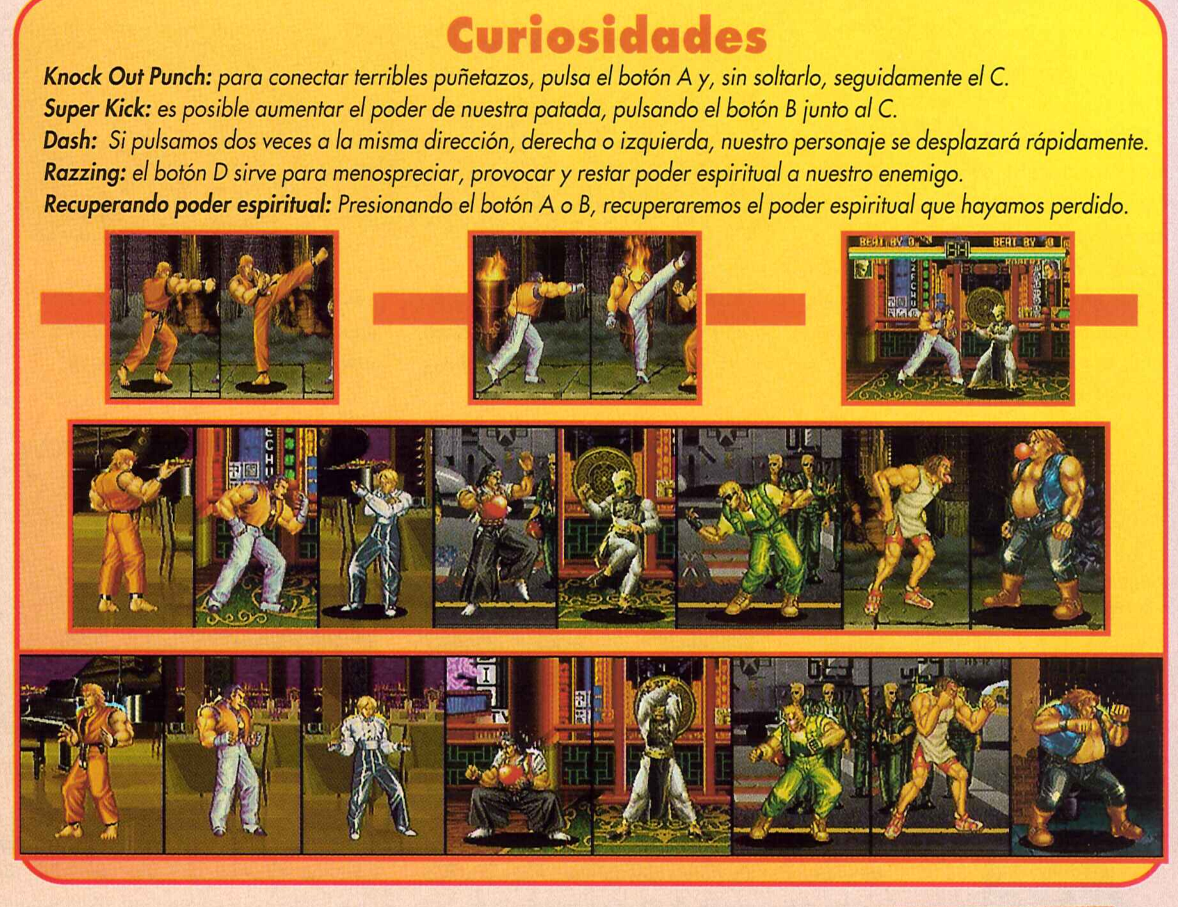
Antes de encontrarte cara a cara con el malvado secuestrador, tendrás que derrotar a siete difíciles contrincantes de todo tipo, tamaño y sexo. Te enfrentarás a samuráis, luchadoras de Muetai, boxeadores sanguinarios, payasos chinescos, descargadores de muelles y algún otro «agradable» personaje. Cuando hayas acabado con los siete mostrencos iniciales, el verdadero reto se presentará ante ti, ya que deberás enfrentarte al secuestrador de Yuri, un individuo de pelo cano que oculta su rostro tras una máscara de carnaval japonés.

Para derrotar a todos y cada uno de tus adversarios, deberás conocer a la perfección su punto débil, tener cuidado con sus llaves preferidas y vigilar con el rabillo del ojo tu barra de magia. Esta es, precisamente, una de las principales novedades que



No lo dudes, este es uno de los mejores juegos de lucha que se han creado hasta este momento.





Curiosidades

Knock Out Punch: *para conectar terribles puñetazos, pulsa el botón A y, sin soltarlo, seguidamente el C.*

Super Kick: *es posible aumentar el poder de nuestra patada, pulsando el botón B junto al C.*

Dash: *Si pulsamos dos veces a la misma dirección, derecha o izquierda, nuestro personaje se desplazará rápidamente.*

Razzing: *el botón D sirve para menospreciar, provocar y restar poder espiritual a nuestro enemigo.*

Recuperando poder espiritual: *Presionando el botón A o B, recuperaremos el poder espiritual que hayamos perdido.*



Marchando una de bonus









incorpora el juego. Cada luchador posee una barra de magia que irá disminuyendo a medida que vaya realizando llaves mágicas. Además, cuentas con la posibilidad de recortar la barra de tu rival, al desafiarle y humillarle mediante diferentes gestos.

Y en esto consiste esta gran maravilla técnica y lúdica llamada «Art of Fighting». La calidad del juego y la cantidad de emoción que trae consigo este monstruo de 102 megas, serán suficientes para mantenerte boquiabierto durante un mes entero. Y es que los muchachos de SNK han vuelto a demostrar lo que son capaces de hacer a la hora de construir un juego ►


RYO

«El amor hacia su hermana le convirtió en un dios del combate»

Ryo era hijo del venerable maestro de Kyokugenryu, Takuma Sakazaki, pero quedó huérfano a la edad de diez años. Hasta hace poco tiempo vivía con su hermana pequeña Yuri. Cuando ésta fue secuestrada, el dragón rojo invencible despertó en su interior, confiriéndole la magia de los dioses.Está dispuesto a recobrar a su hermana, por muchos enemigos y guardianes que oculten su paradero y el de su secuestrador, Mister Big; por cierto, este nombre me suena.



Hienshippukyaku: *el estallido del dragón es efectivo en las distancias medias y largas. Su ejecución: abajo-izquierda y derecha con botón B.*

Zanretsu Ken: *es sin duda la llave más espectacular del juego, junto al Genekyaku de Robert García. Cuando la ejecutes con derecha, izquierda y derecha con botón C, los brazos de Ryo se multiplicarán destrozando al rival de turno. La velocidad de los puñetazos es tal que levantaremos a nuestro enemigo del suelo.*



Master Blow: *se realiza con derecha, izquierda, izquierda-abajo, abajo, abajo-derecha y derecha con botón A.*



Jumentesku kaskakodos: *el famoso uppercut se realiza con derecha, abajo y derecha-abajo junto al botón A.*



Ryu Geki Ken: *la famosa bola de fuego brotará de Ryo si realiza el siguiente movimiento: abajo, abajo-derecha y derecha junto al botonzuelo A.*



Débil disciplina oriental


TODO

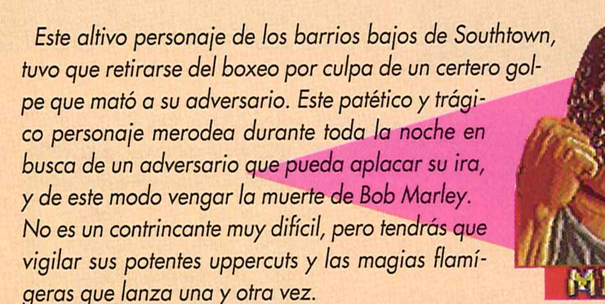
Este bucólico paisaje japonés albergará la primera pelea de uno de los dos héroes, Robert o Ryo, contra este samurai de postín llamado Todo, que no les ofrecerá mucha resistencia. Ryuhaku Todo es un fiel discípulo de las nuevas artes marciales japonesas, y siempre permanece sumido en un ligero trance mientras espera la llegada de oponentes a su sagrada pagoda.

Kasaneate: *para lanzar el fuego místico del Fujiyama, mueve el joystick de la siguiente forma: abajo, abajo-derecha, derecha y el botón A.*

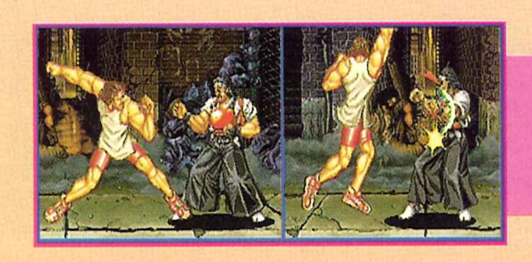


El campeón de la cara oculta

Este altivo personaje de los barrios bajos de Southtown, tuvo que retirarse del boxeo por culpa de un certero golpe que mató a su adversario. Este patético y trágico personaje merodea durante toda la noche en busca de un adversario que pueda aplacar su ira, y de este modo vengar la muerte de Bob Marley. No es un contrincante muy difícil, pero tendrás que vigilar sus potentes uppercuts y las magias flamígeras que lanza una y otra vez.


MICKY

Rolling Upper: *el uppercut mágico se realiza de la siguiente forma: abajo, abajo-derecha y derecha más botón B.*



Burning Upper: *otra modalidad de su golpe favorito: abajo, abajo-derecha y derecha junto al botón A.*



ROBERT

«Cuando el tigre gruñe la lucha suprema comienza»

Este poderoso luchador proviene de una familia multimillonaria, pues su padre Albert García es propietario de varios pozos petrolíferos en Madagascar. Siendo muy joven fue mandado a la famosa academia imperial, bajo la tutela del gran amigo de Albert, Takuma Sakazaki. Después de la muerte de la madre de Ryo y la desaparición de Takuma, Robert tan solo recuerda un apasionante duelo con Ryo del que ninguno salió vencedor.



Hienshippukyaku: *totalmente idéntica a la de Ryo, y capaz de tumbar a un elefante indio. Abajo-izquierda y derecha con el botón B te lo demostrarán.*

Geneikyaku: *la otra llave más espectacular del juego creada por el gran espíritu de la patada sagrada. Si mueves derecha, izquierda y derecha junto al botón C, observarás la tremenda y mágica agilidad del tigre que esconde Robert García.*

Koh Oh Ken: *el aliento del tigre es una de las llaves mágicas más poderosas de Robert. Pulsa abajo, abajo-derecha y derecha más botón A.*

Master Blow: *prácticamente igual que la de Ryo: derecha, izquierda, abajo-izquierda, abajo, abajo-derecha y derecha junto al botón A.*

Giñatsu Kubrekamas: *el puñetazo del dragón eólico ataca de nuevo: derecha, abajo, abajo-derecha y botón B.*









KING

La magia del elegante estilo Thai

No os dejéis engañar por la espectacular y mortal belleza de esta tierna muchacha, y procurad alejaros cuando se quite el sombrero. Mr Big adoptó a esta chica cuando era una niña y la entrenó en Tailandia bajo la disciplina Muetai. En su tiempo libre, saborea las obras completas de Gertrud Stein. Si King destapa su tarro de las esencias, ya podéis echaros a temblar.

Venom Strike: *uno de los más rápidos y poderosos ataques del juego. Para realizarlo, mueve abajo, abajo-derecha y derecha con botón B.*





Reppukyaku: *si quieres marear al adversario con una buena colección de patadas, pulsa abajo, abajo-izquierda y derecha más el botón B.*



2 layer Flying Kick: *con esta llave lanzarás una pequeña pero potente llamarada. Abajo-izquierda y derecha más B es la clave para conseguirlo.*

Ultra Drop Kick: *si quieres ver volar como un auténtico zeppelin a Jack, haz abajo-izquierda, derecha y botón B.*

Burning Knuckles: *el terrible puñetazo de Jack se realiza de la siguiente forma: abajo, abajo-derecha, derecha y botón A.*



JACK

Los músculos del diablo

No os asustéis cuando observéis a esta auténtica mula romera acercarse a vosotros; es tan fuerte y pesado como tonto. De todas formas, procurad evitar sus puñetazos y patadas salvajes, y emplea tu magia sin ningún reparo. Cuando le venzas, podrás ver lo ridículamente cobarde y jumento que es. Jack. es conocido en Southtown como «el Terrible Tifón», ¿quizá por los chicles de canela en rama que mastica?

Sliding Kick: *¿habéis visto alguna vez un buey patinando? Pues si queréis presenciarlo, intenta una de abajo, abajo-derecha y derecha más botón B.*

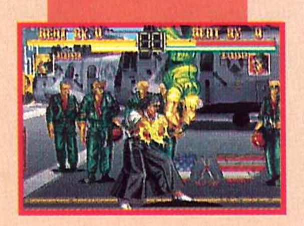
LO MÁS NUEVO

Un loco que no teme a la muerte

JOHN

Otro de los adversarios fáciles del juego, pero que posee una gran cantidad de llaves especiales realmente dignas de mención. Para enfrentarte a él, tendrás que ir al portaaviones donde entrena a sus discípulos, bajo una misteriosa y cruel disciplina de artes marciales donde la muerte es un honor.
Su nombre clave es «Killing Machine», ¡vaya nombrecito! Si contrarrestas sus mágicas artes atacándole por arriba con velocidad, podrás vencerle sin dificultad .

Flying Attack: *para que John vuele como un auténtico helicóptero, mueve rápidamente abajo-izquierda y derecha con el botón A.*





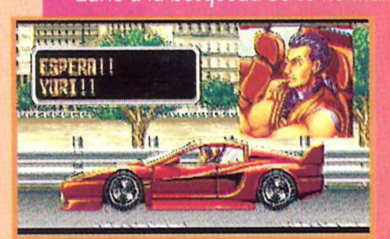
Mega Smash: *John aprendió esta magia al cruzar la barrera del sonido en su jet particular. Consiste en abajo, abajo-derecha y derecha con botón A.*

Overdrive Kick: *esta patada prodigiosa se podrá conseguir gracias a este movimiento: abajo, abajo-izquierda e izquierda y botón B.*



Modo historia

Si quieres seguir el hilo de la emocionante historia que rodea a Art of Fighting, elige este modo de juego. Para emprender la aventura, tendrás que optar entre representar a Robert o a Ryo, y lanzarte a la búsqueda de su hermanita pequeña.









VS Mode

Este modo de lucha para dos jugadores os dará la oportunidad de pelear con vuestro personaje favorito, a elegir entre los ocho disponibles: Ryo, Robert, Todo, Jack, Lee, King, John y Micky. Esta modalidad te servirá tanto para medir tus fuerzas contra otro jugador, como para conocer mucho mejor a tus adversarios y poder plantear una táctica ofensiva y defensiva casi invulnerable contra ellos.





Últimos enemigos













que os transportará a un universo de gráficos y sonidos totalmente maravillosos.
Así que, si no tuviste suficiente con el «Street Fighter 2», ya puedes volver a practicar tus llaves favoritas y a analizar detenidamente a tus rivales, para convertirte en todo un luchador de primerísima categoría.





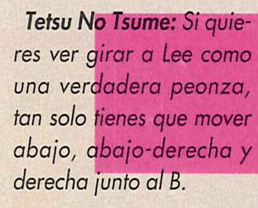
La leyenda del payaso acrobático

LEE

Este maestro de las artes marciales chinescas es también un experto a la hora de aplicar la medicina china. Su característica más notable y perfecta es la velocidad en el manejo de las cuchillas, gracias al entrenemiento realizado en su larga trayectoria circense. Actualmente trabaja de alcaide en la prisión de Southtown. Lee Pai Long no pudo vencer al padre de Ryo, y ahora quiere enmendar estas derrotas con el hijo.



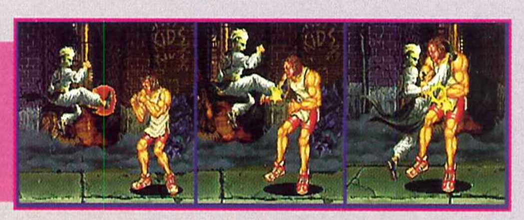
Low Orbit: no dudes en probar esta nueva técnica. Para ello, abajo, abajo-derecha y derecha junto al botón A.



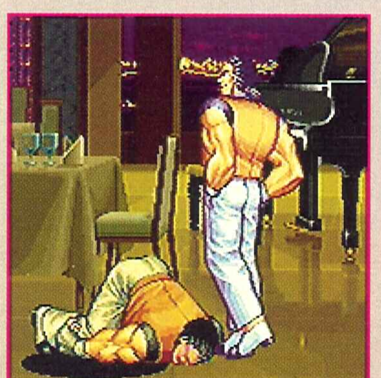


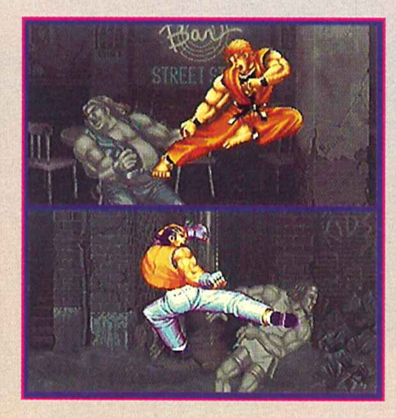
Tetsu No Tsume: Si quieres ver girar a Lee como una verdadera peonza, tan solo tienes que mover abajo, abajo-derecha y derecha junto al B.

Hyaku Retsu Sempukyaku: así se llama esta mortal patada que elevará a los cielos a su contrincante. Haz abajo-izquierda y derecha más el botón B.



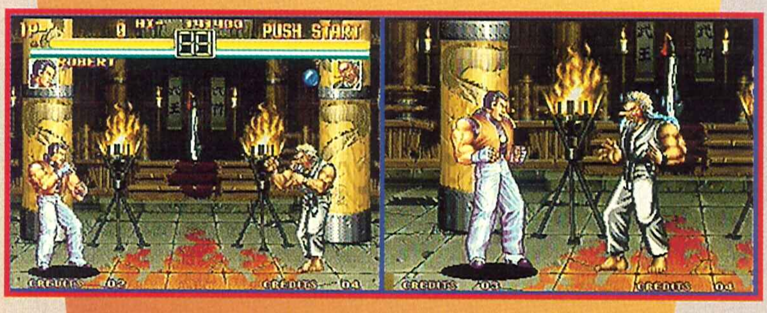
Hyakuretsu Ken: un manantial de puños brotará de sus manos amortajando literalmente a su oponente. Pulsa derecha, izquierda y derecha más botón C.





Zoom de precisión

La novedad más alucinante de Art of Fighting, es el zoom con que podemos presenciar los duros enfrentamientos. Cuando los dos luchadores replieguen sus posiciones, un soberbio zoom nos proporcionará una vista completa del paisaje. En el momento en que se acerquen de nuevo, se ampliará la imagen para que disfrutemos con nuestro combate de una forma más precisa y espectacular.



Camino hacia la gloria

Los asiduos visitantes de salones recreativos, seguro que conoceréis a fondo este genial arcade de lucha. Ahora, los usuarios de Neo Geo podrán disfrutar de él en sus casas tranquilamente, sin bullicio ni mirones a su alrededor. Olvida todo lo visto hasta ahora, y sumérgete en este homenaje al espectáculo audio visual llamado «Art of Fighting», que ostenta el record de memoria con 102 megabits de pura raza y puro nervio. Y es que SNK ha vuelto a rizar el rizo. Después de su «Fatal Fury», no recordaba nada igual.

Te recomiendo que observes y escuches la intro con atención; increíble, ¿no? Ahora relájate y disfruta con unos gráficos de alucinante colorido, sprites de portentoso tamaño, zooms de antología y unos efectos de sonido auténticamente reales y dolorosos.

Pero el show «Art of Fighting» no ha hecho sino comenzar, y continuará cuando pulses Start y sientas la jugabilidad de una máquina bajo tus manos, ¡perfecto! El único fallo es la imposibilidad de utilizar los ocho personajes en el modo historia. Pero a un cartucho así se le puede perdonar todo, incluso su alto precio.

Una vez que experimentes la sensación de jugar con él, cascos en ristre y joystick en mano, nada podrá separarte de este nuevo clásico de lucha, al que sólo la fiebre clónica le impide sobrepasar la barrera del «Street Fighter 2».

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 8
Dificultad: Cuatro modos a elegir, incluido el MVS





94

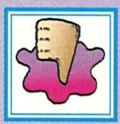


Muestra las maravillas que esconde la Neo Geo: colorido, jugabilidad, sonido y música impresionantes.





94



¿ Por qué siempre son ocho personajes? Nada más.

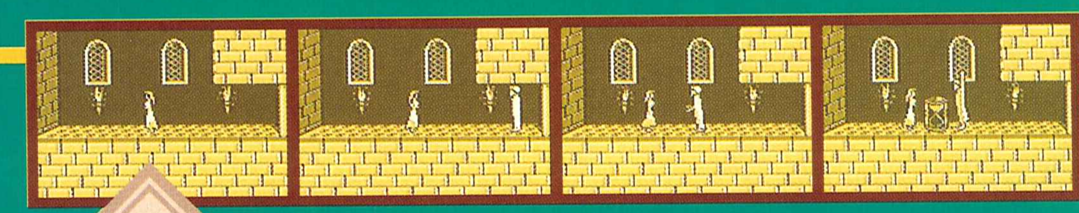


90

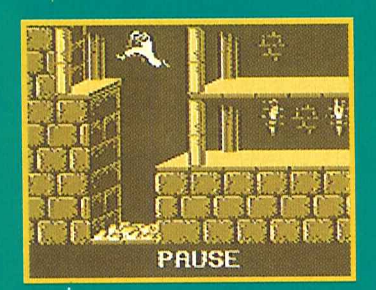


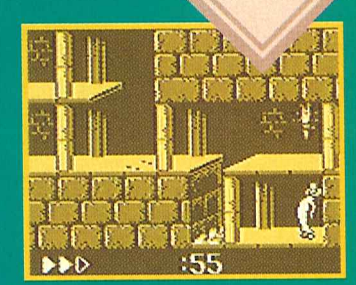
94

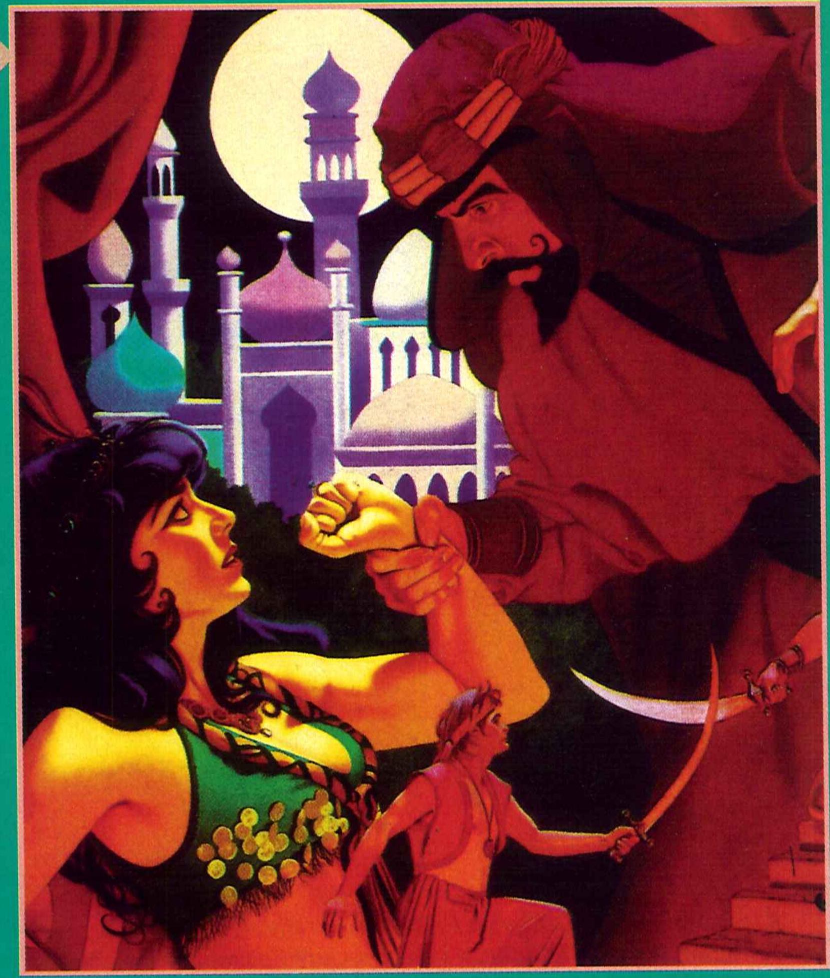
LO MÁS NUEVO











EL VALOR DEL TIEMPO

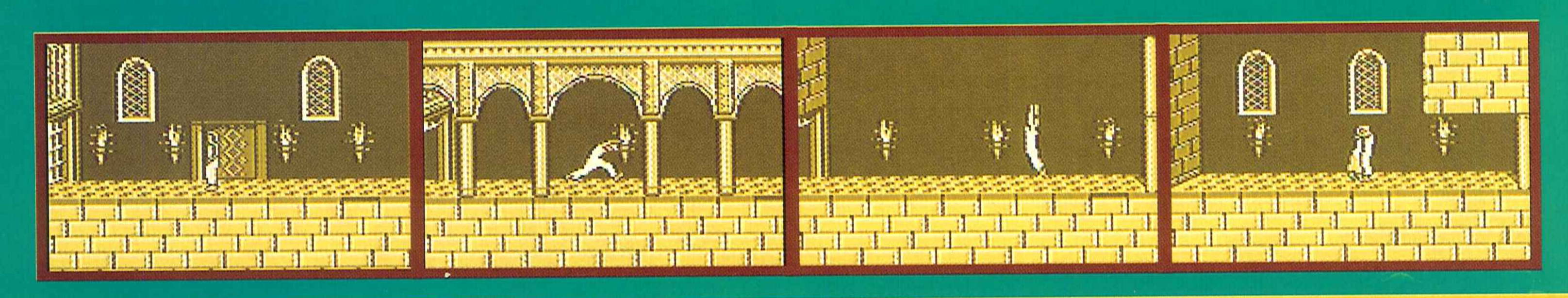
THE PRINCE OF PERSIA

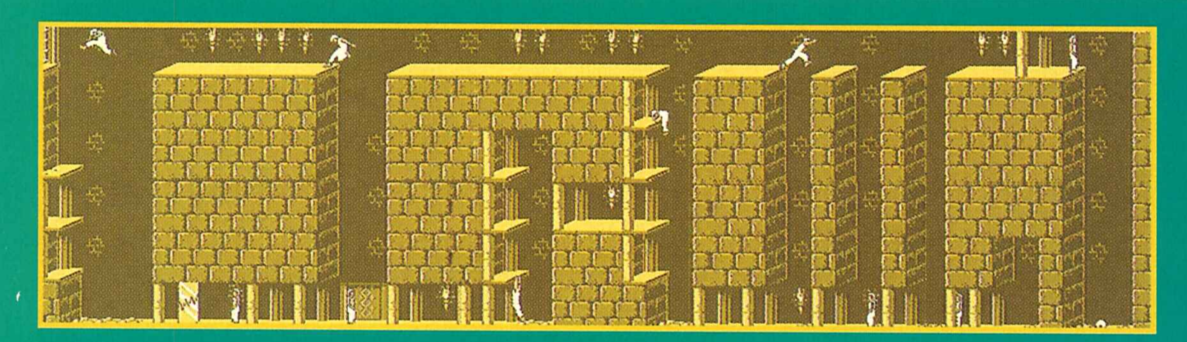
El Príncipe de Persia, un clásico en el mundo del videojuego que comenzó como un producto de ordenador, se ha ido haciendo hueco poco a poco en el mundillo consolero con resultados más que brillantes. Ahora, la pequeña Game Boy es el nuevo escenario de las aventuras de éste famoso príncipe, con un argumento que la mayoría de vosotros ya conoceréis.

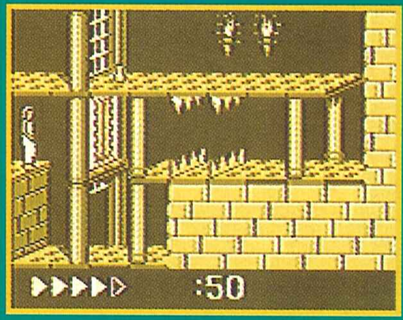
Aprovechando la ausencia del sultán, el malvado Gran Visir Jafar se ha hecho con el mando del sultanato. Sólo un obstáculo se opone entre él y el trono: la joven hija del sultán. Jefar pretendía casarse con la bella princesa para legitimar su mandato, pero ella le ha rechazado provocando las iras del Gran Visir. Por ello, el cruel gobernante ha elegido un reloj de arena como medio de venganza: cuando el último grano de arena caiga, la princesa morirá.

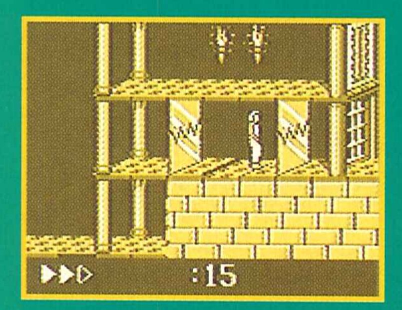
La única esperanza de la hija del sultán es un valiente príncipe al que ama. Lo que ella no sabe, es que ha sido encerrado en los calabozos de Jafar. Así las cosas, el príncipe tiene una hora (sólo una hora) para escapar de los calabozos y besar a la princesa, deshaciendo así el hechizo del reloj.

Aunque parezca poco, una hora puede dar para mucho. Doce subterráneos llenos de trampas, rejas y moros cimitarra en ristre, aguardan la llegada del osado príncipe para poner a prueba su destreza y habilidad. El amplio y retorcido mapeado, una gran adicción y una animación excepcional, convierten este juego en un gran invento para «ganar» tiempo.

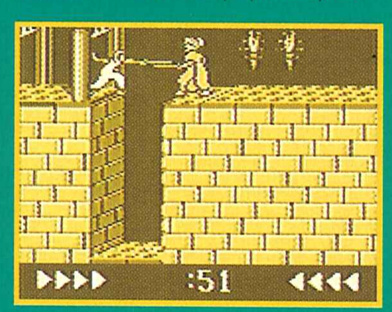








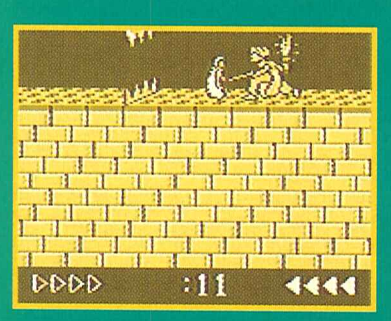
Plataforma tras plataforma, tu príncipe tendrá que imponer la ley a base de espadazos. Pero el tiempo pasa.deprisa.



Password, querido password

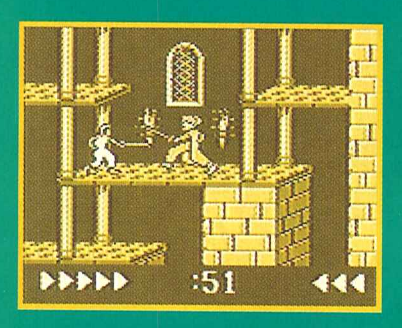


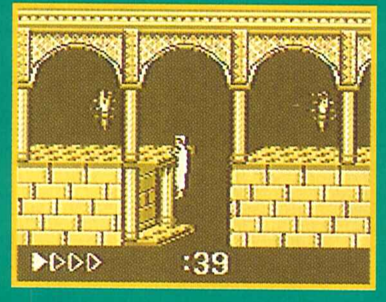
Al final de cada nivel, la joven hija del sultán te otorgará un don, es decir, una clave, muy valiosa para poder concluir el juego. Esta clave no sólo guarda el nivel en que te encuentras, sino que también toma nota del tiempo que te resta para rescatar a la princesa. Si quieres tener alguna posibilidad de acabar con éxito la aventura, procura coger los passwords cuando hayas logrado un buen crono; de lo contrario, es posible que la arena llegue antes que tú a la torre de la princesa.

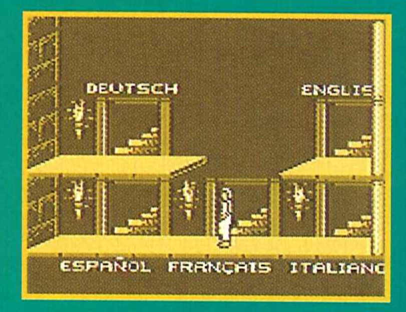


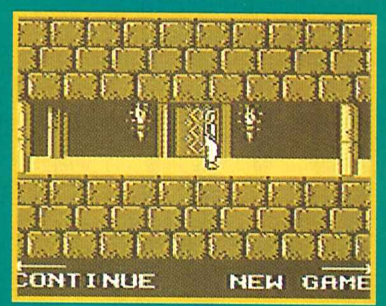
Ya tuviste oportunidad de disfrutar de este clásico en diferentes versiones, y ahora podrás hacerlo en tu portátil.











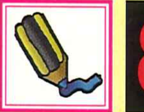
Un clásico para tu bolsillo

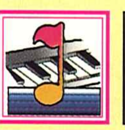
Poco se puede decir del ínclito «Prince of Persia» que no sepáis ya. Desde el momento de su nacimiento (hace ya cuatro años), ha hecho las delicias de miles de jugones amantes de la aventura y la plataforma complicada. Hablar de su gran jugabilidad, de sus altas cotas de adicción o del derroche de animación del que hace gala, sería poco menos que repetirse. Así, lo mejor que se puede decir de esta versión portátil es precisamente eso, que es portátil. Llevar de aquí para allá un juego tan adictivo y de tan brillante animación, ya no es un lujo inalcanzable para los usuarios de la Game Boy.

Teniente Rlipley

LAS PUNTUACIONES

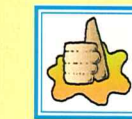
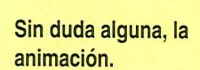
VIRGIN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: paswords
Nº de fases: 12
Dificultad: La propia de este programa: mucha


85



86

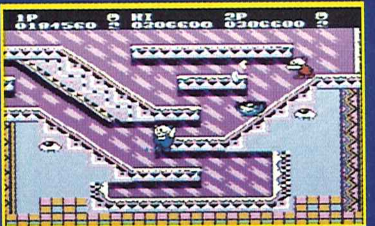

90



Sin duda alguna, la animación.


Que puedas perder la paciencia. El movimiento es menos suave de lo que esperábamos.

89







Los hermanos Nick y Tom se encuentran atrapados en un mundo de nieve y hielo, ateridos de frío y sin tiempo suficiente ni siquiera para lamentarse. Y todo porque al malvado rey Scorch le ha dado por el capricho de secuestrar a la bella princesa Escarcha, y llevársela a su laberíntico palacio de hielo. Nick y Tom, como caballeros que son, no han perdido el tiempo en lamentaciones, y se han lanzado al rescate de la princesita. Por arte de birlibirloque, se han transformado en los traviesos y divertidos Snow Brothers, y haciendo de la nieve su aliada han puesto manos a la obra.

En realidad, el trabajo no va a ser demasiado difícil. Sólo deben ascender de habitación en habitación hasta llegar a la princesa, y arrancarla de las garras del rey Scorch. Claro que podría ser mucho más fácil, si no fuera porque en cada sala se van a tropezar con las heladas criaturas que habitan en el palacio. Desde murciélagos de hielo a dragones lanza fuego, pasando por barbudos torbellinos, harán lo imposible por detenerles.

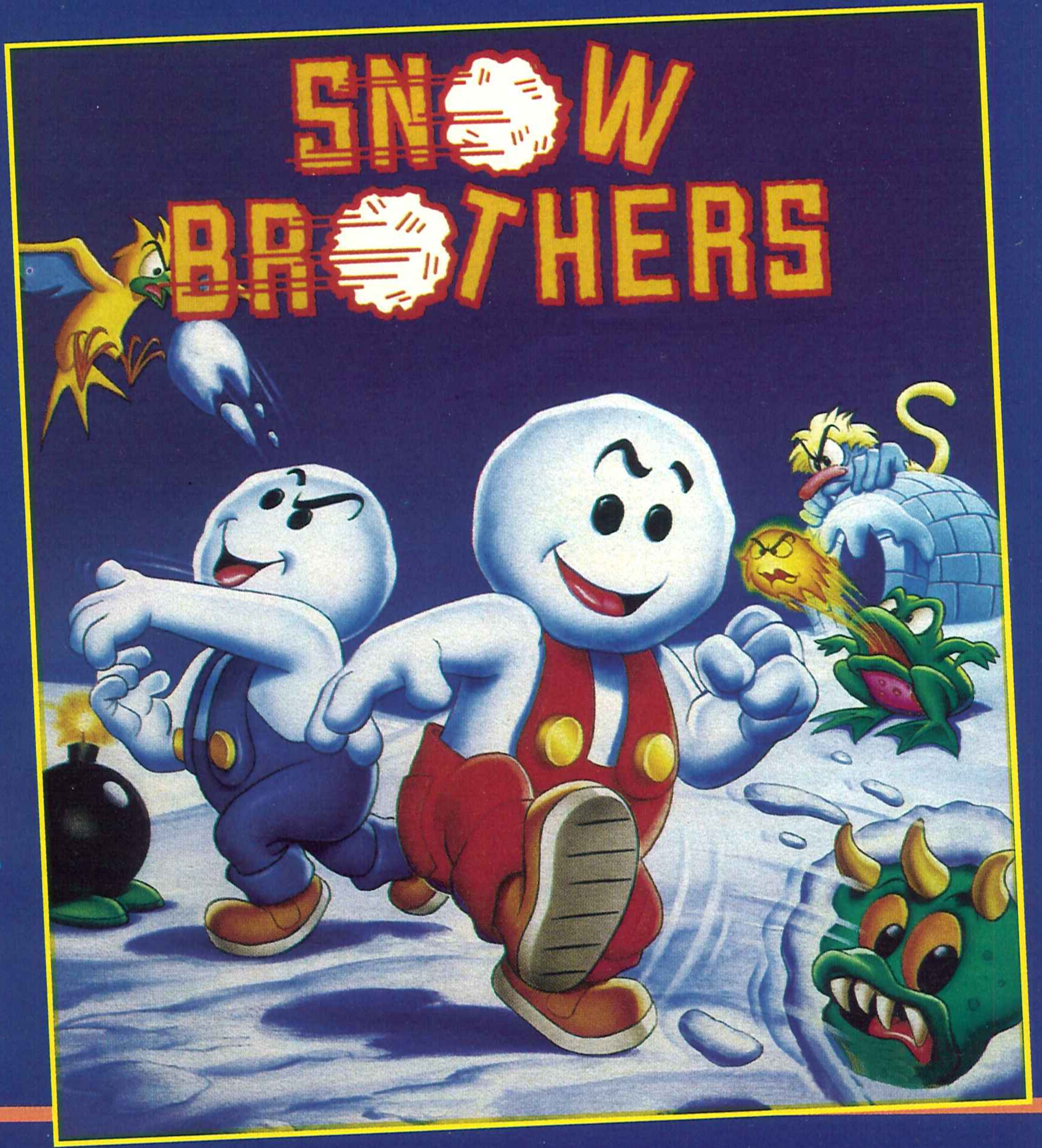
Pero los ágiles Snow Bros están dispuestos a rechazar a estos seres a base de lanzarles nieve y convertirlos en enormes y rodantes bolas blancas, que podrán empujar contra otros enemigos. Aunque, como era de esperar, según vayan ascendiendo habitaciones los soldados del Rey Scroch se volverán más rápidos y peligrosos.

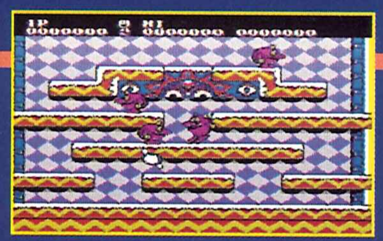
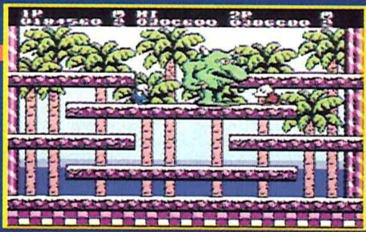
Menos mal que nuestros amigos también tendrán la oportunidad de potenciar sus habilidades, bebiendo exquisitas salsas picantes que les vendrán muy bien, sobre todo para verse las caras con los enormes enemigos que les esperan cada diez habitaciones.

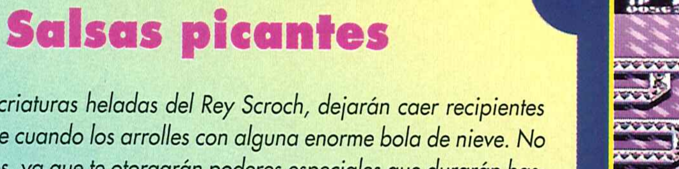
La verdad es que, aunque la cosa tenga un aspecto bastante peligroso, estamos seguros de que estos pizpiretos hermanos, más que sufrir, van a disfrutar de lo lindo con su misión de rescate. Sobre todo, si se lanzan a la aventura los dos juntos...



UN DÍA EN LA NIEVE



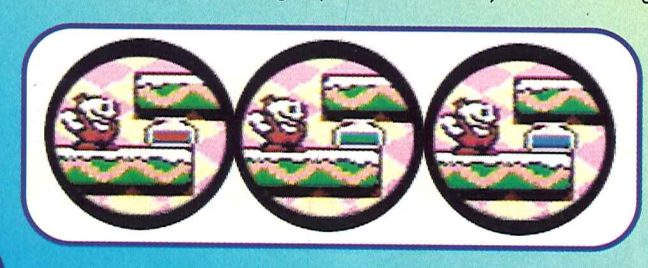




Salsas picantes

Algunas de las criaturas heladas del Rey Scroch, dejarán caer recipientes con salsa picante cuando los arrolles con alguna enorme bola de nieve. No dejes de cogerlos, ya que te otorgarán poderes especiales que durarán hasta que pierdas la vida. Si reúnes los tres en la misma vida, te convertirás en un Snow Brother muy, muy picante.

- ***Salsa roja:*** *Te da unos patines con los que podrás correr y saltar con mucha mayor rapidez.*
- ***Salsa verde:*** *Te permite lanzar bolas de nieve más lejos.*
- ***Salsa azul:*** *Tendrás más energías para lanzar bolas y enterrar enemigos.*






Objetos ricos en calorías

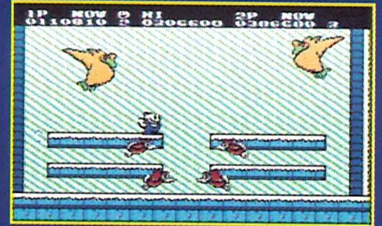
Cada vez que entierres un enemigo en la nieve, aparecerá un objeto listo y preparado para hacerte entrar en calor. Tienes que recogerlo lo más rápidamente que puedas, o te llevarás la sorpresa de verlo desaparecer delante de tus ojos.
Estos objetos harán aumentar tu puntuación. Hay muchos de estos alimentos caloríficos, como caramelos, champiñones, piruletas, polos, dinero, pasteles o sandwichs. Ya sabes, a por ellos.














Diversión compartida

Una buena conversión de la recreativa de los «Snow Brothers» es la novedad que nos presenta Capcom, manteniendo el colorido, las musiquillas y los enemigos de la máquina original. Si ya conocéis el juego, sabréis que se trata de una aventurilla de corte simpaticón, sencilla de desarrollo, de fácil manejo y alta jugabilidad, con la única intención de entretener sin más complicaciones. Eso sí, al tener la posibilidad de jugar acompañado, se consigue que sea mucho más divertido. Porque si este juego tiene algún defecto, es ese precisamente, que jugando solo puede resultar un poco monótono.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES


Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No demasiada
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 50



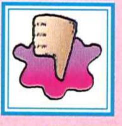
83


80



85

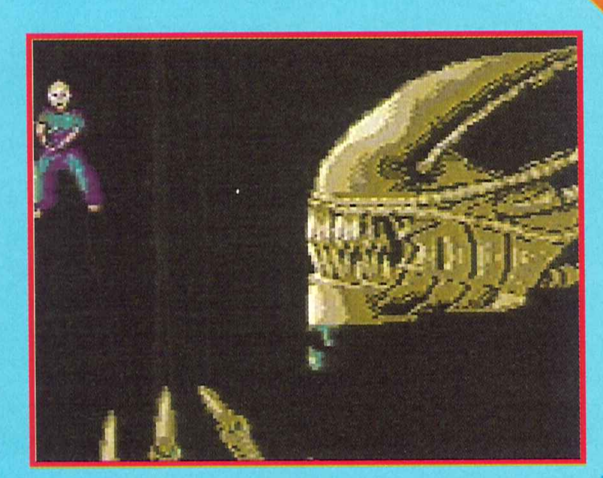

La simpatía de los gráficos. Que puedan jugar dos a la vez.

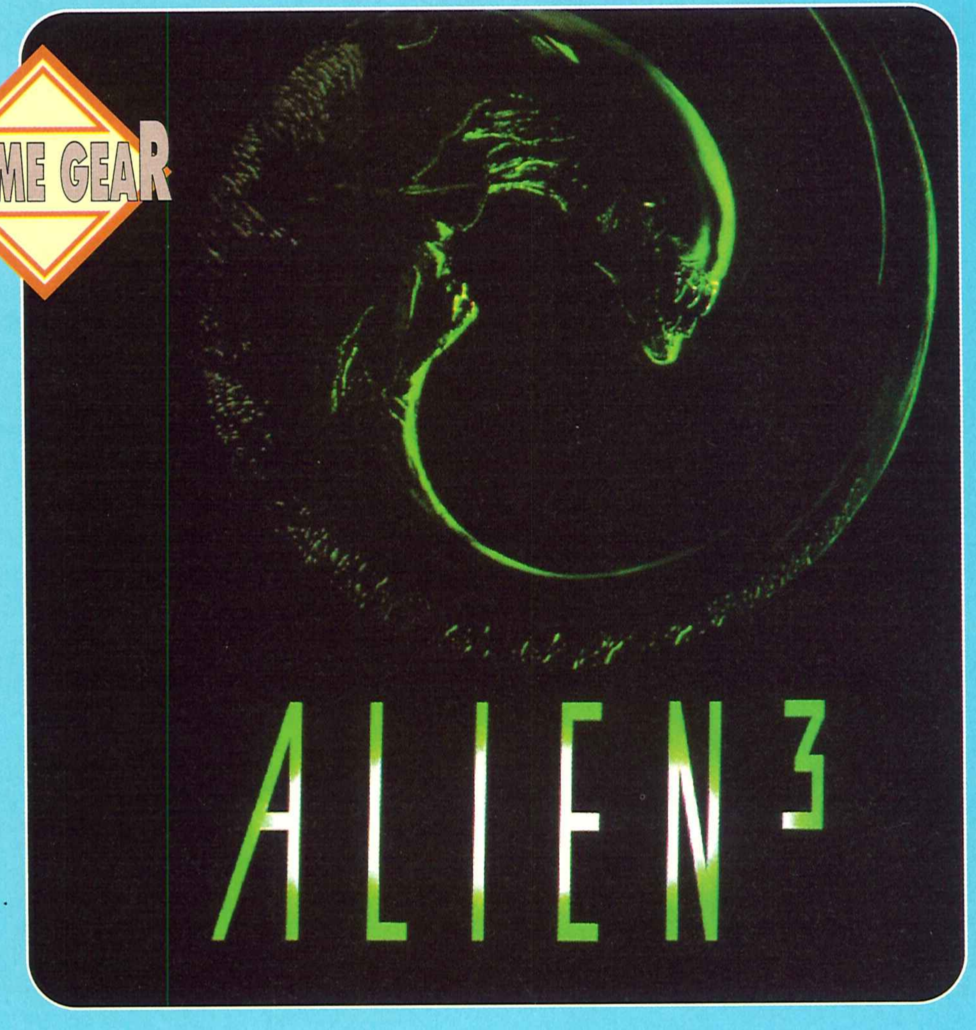

Si juegas solo, puede hacerse monótono.

84

LO MÁS NUEVO

GAME GEAR





EL RETORNO DE RIPLEY

Cuaderno de bitácora: Después de eliminar a los Aliens de la cuarta luna de Júpiter, la astronave Sulaco parte con destino a la Tierra transportando a los únicos supervivientes de la masacre. De los miembros de la expedición, sólo yo he logrado huir; mientras que de los colonos, sólo queda la niña. Ya estamos listos para la hibernación. Fin de informe. Tte Ripley.

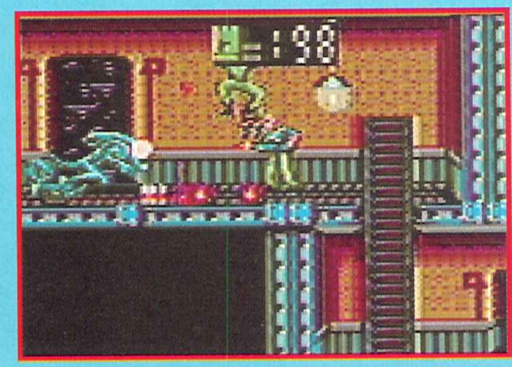
Cerebro electrónico del Sulaco: Grave avería en los sistemas eléctricos. Lanzando vehículo de escape con destino hacia el planeta prisión Fiorina 161.

Diario de Ripley: (Día 5 desde nuestra llegada): Los únicos habitantes de este desolado lugar son unos cuantos proscritos que no fueron evacuados ante su incapacidad de adaptación. No quiero provocar el pánico en esta pequeña colonia, pero creo que una de esas criaturas ha venido conmigo en la cápsula. Estoy convencida de que «La Compañía» lo ha preparado todo, para cumplir su proyecto de llevar a los Aliens a la Tierra y utilizarlos como armas. No pienso consentirlo.

Día 10: Los monstruos han secuestrado a todos los miembros de la colonia para usarlos como incubadora. Tengo que rescatarlos y eliminar a los Aliens, antes de que llegue «La Compañía» y los traslade a la Tierra. Estoy recogiendo todo tipo de armamento. Lo peor es el poco tiempo que me queda.

Día 15: Los malditos bichos están siempre detrás de mí, siempre al acecho. Estoy cansada de arrastrarme por asfixiantes conductos, cansada de buscar el modo de burlarlos, cansada de cargar mi arma... He descubierto que estoy infectada por uno de sus huevos, y ni siquiera tengo miedo. Voy a por la reina, la destrozaré y luego... Fin del diario de Ripley.

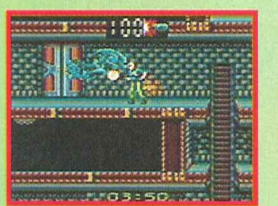






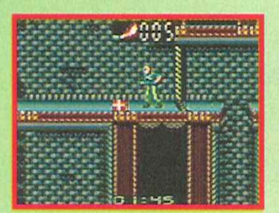
Una mujer bien equipada

Bombas



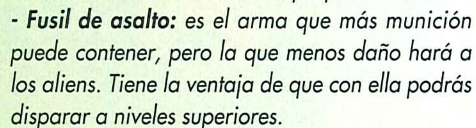
Lanzagranadas

Lanzallamas



Botiquín

Fusil de asalto

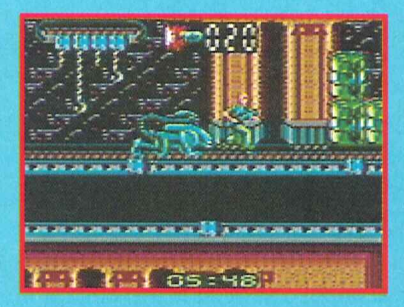


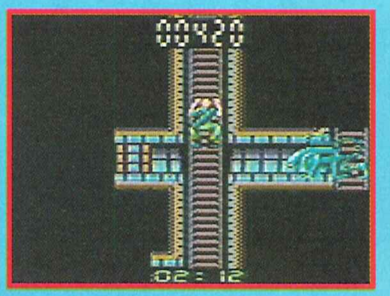
La Teniente Ripley gozará desde el principio de su aventura de un poderoso arsenal, que puede ir seleccionando y cambiando en el momento que más le convenga. Dicho así, parece de lo más sencillo. Pero existe un pequeño problema: Ripley cuenta con un buen número de armas, pero no tiene ni un cartucho con el que rellenar el cargador de su fusil. Por ello, tendrás que buscar las municiones al mismo tiempo que tratas de rescatar a los prisioneros. Estas son las armas que puedes utilizar:

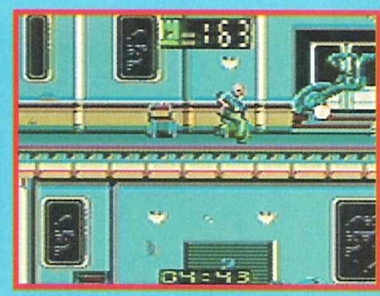
- **Fusil de asalto:** es el arma que más munición puede contener, pero la que menos daño hará a los aliens. Tiene la ventaja de que con ella podrás disparar a niveles superiores.
- **Lanzagranadas:** un solo impacto de este arma acabará con el alien de turno. Lo malo es que es bastante lenta y no abundan las municiones.
- **Bombas:** tienen la gran ventaja de que pueden ser lanzadas hacia puntos que quedan por debajo de ti. Pero para acertar, tendrás que calcular a la perfección el tiempo de explosión.
- **Lanzallamas:** es la más efectiva de todas las armas, pero tampoco conviene malgastarla.





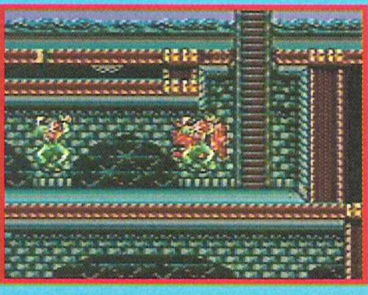




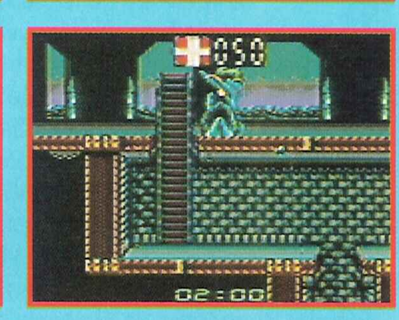












No hay dos sin tres

Poco se puede decir de este estupendo arcade que no sepáis ya. Como probablemente conoceréis sus excelencias de las versiones de Master y Megadrive, os diré que es prácticamente igual a la primera, con una agradable mejoría en aspectos como la velocidad, el scroll y algunos movimientos de la Teniente. Por lo demás, avalancha continua de aliens, ritmo trepidante, extensos mapeados multidireccionales y un crono que no perdona. Lástima que el sonido no acompañe con la calidad que sería deseable. En fin, seguro que te lo pasas en grande con este peliculero título de Arena. Te lo dice...

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ARENA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: Muchas
Dificultad: Un pelín difícil, como debe ser



75





60



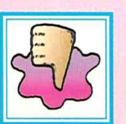




77

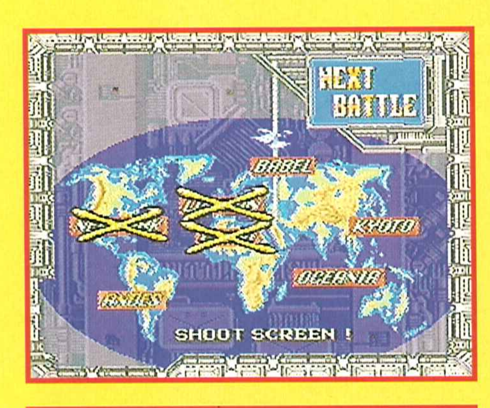


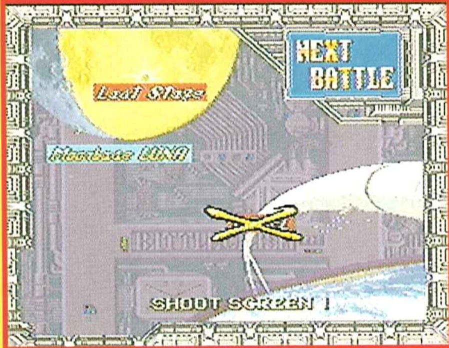
El movimiento de Ripley, los aliens, las armas, los laberínticos mapeados...



El sonido. En algunos momentos, el salto es un tanto incontrolable.

76







SUPER NINTENDO

DIRECTO AL BLANCO

La sociedad del siglo XXI se halla sumida en una grave crisis tecnológica y vital, producida por la negligente forma en que se ha tratado al medio ambiente durante el siglo anterior. Este colapso social también ha sido provocado por la falta de alimentos, así como por docenas de catástrofes naturales que inauguraron el nacimiento del nuevo siglo: terremotos, fenómenos volcánicos, tsunamis... Ante este desolador panorama, la diezmada población tenía que inventar algo que hiciese más amena su estancia en el deprimente planeta Tierra.

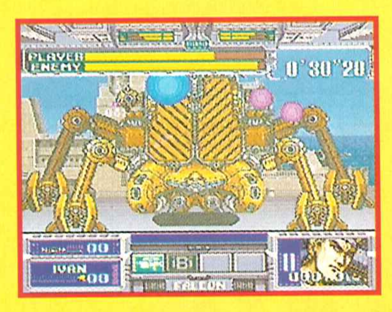
Pero las altas tasas de violencia no parecían presagiar un deporte o pasatiempo tranquilo, sino más bien todo lo contrario. El nuevo entretenimiento social nació bajo el nombre de Battle Game, y consistía en un enfrentamiento entre dos gigantescos humanoides metálicos llamados Standing Tanks (S.T. para los amigos), dirigidos por un experto piloto mediante energía hidráulica. El combate sólo concluiría cuando uno de los dos humanoides quedase destruido. El vencedor sería entonces aclamado por las masas, y el perdedor estaría obligado a servirle.

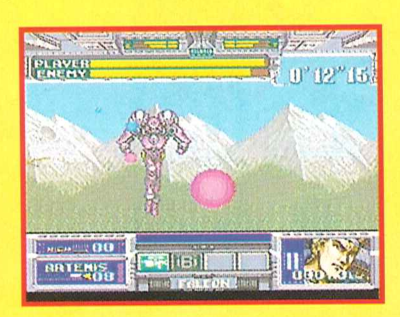
Si te animas, podrás representar el papel del joven piloto Mike y su S.T. Falcon. Su padre fue vencido años atrás por el malvado Anubis, y tuvo que obedecer los códigos de honor del Battle Game. Pero Mike no está dispuesto a que esto siga así, y años de entrenamiento en solitario le han formado como un auténtico líder dispuesto a acabar con la hegemonía de Anubis y su S.T. Thanatos, y así vengar la mala suerte que tuvo su padre.

Para evitarlo, Anubis se ha rodeado de fieles servidores, ocho en concreto, que harán todo lo posible para que Mike no pueda enfrentarse con él. Si eres capaz de acabar con ellos, entrarás en fatal duelo con este inmundo personaje.

Y este es el insólito argumento que acompaña a la última creación de Nintendo para su Super Scope. Un trepidante cartucho que te permitirá afinar la puntería utilizando auténtico armamento de élite: lasers, bombas de nitro y plasma, homing laser, escudo protector y el misterioso sistema V.

Si eres un consumado Super Scoper, aquí tienes una nueva oportunidad de cargar tu impresionante bazooka y disfrutar con la precisión que contiene este juego. No la dejes escapar.









S.T. Artemis

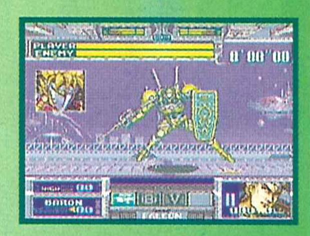


Origen: *Los Andes.*
Altura: *9.32 metros.*
Ancho: *5.25 metros.*
Peso: *19.550 kg.*
Velocidad: *120 km/h.*
Motor: *Ariel AS 1.800 kg.*

Este robot es el único equipado con potentes motores multidireccionales, que le permiten subir y bajar a gran velocidad. Utiliza las montañas como escenario de lucha. Sus puntos fuertes son la velocidad y las ráfagas de átomos. Está pilotado por la única fémina del juego, la bella Tasha.



S.T. Baron



Origen: *La Luna.*
Altura: *11.40 metros.*
Ancho: *5.65 metros.*
Peso: *31.700 kg.*
Velocidad: *155 km/h.*
Motor: *2 Mirage Axis V/S.*

Este Standing Tank es increíblemente veloz y está muy bien armado. Carlos, su piloto, ha utilizado la más avanzada tecnología sideral para crear una máquina de guerra casi indestructible. Pocos han sido capaces de sobrevivir a una batalla frente a este misterioso robot.

S.T. Ivan



Origen: *Oceanía.*
Altura: *15.72 metros.*
Ancho: *25.20 metros.*
Peso: *382.000 kg.*
Velocidad: *20 km/h.*
Motor: *Rotarev Oval V30.*

El S.T. más gigantesco de todos vuela a los mandos del ingeniero Antonov. Su diseño es similar al de una araña gigante con certeros movimientos de ataque. Sólo podrás dañarlo en las patas y cuando abra las portezuelas centrales. Realmente resistente, pero torpe y lenta para desplazarse.





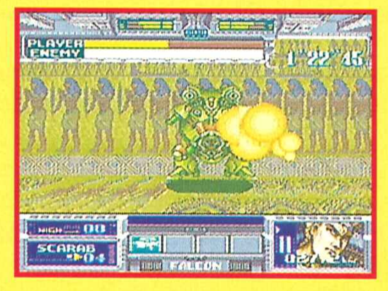
S.T. Scarab



Origen: *El Cairo.*
Altura: *8 metros.*
Ancho: *7.35 metros.*
Peso: *98.700 kg.*
Velocidad: *90 km/h.*
Motor: *Eratos FS-V 2.900 kg.*

Este robot posee una armadura realmente poderosa, y sólo es vulnerable en el centro de su caparazón, que abre de vez en cuando para lanzar cañamones de sosa cáustica. Una vez que le destruyas esa parte, acabar con él será fácil. Su piloto Ikhenaton es un individuo enloquecido por el poder.









Preciso pero invariable

Tras una larga espera de cartuchos diseñados para Super Scope, «Battle Clash» me ha dejado una ligera sensación de vacío. La escasa variedad de enemigos fin de fase y de colorido no son dignos de Super Nintendo. Para contrarrestarlo, tanto el scroll como el suelo, realizado en modo 7, son excelentes. Como también lo son el audio y la jugabilidad, precisión y adicción que acompañan al frenético desarrollo del juego.

Ojalá los próximos lanzamientos de Super Scope sean tan jugables como éste, pero cuiden más el aspecto técnico y la variedad.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Acción

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2, por turnos
Dificultad: Tres niveles diferentes
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 9, con 10 Robots



68



80



84

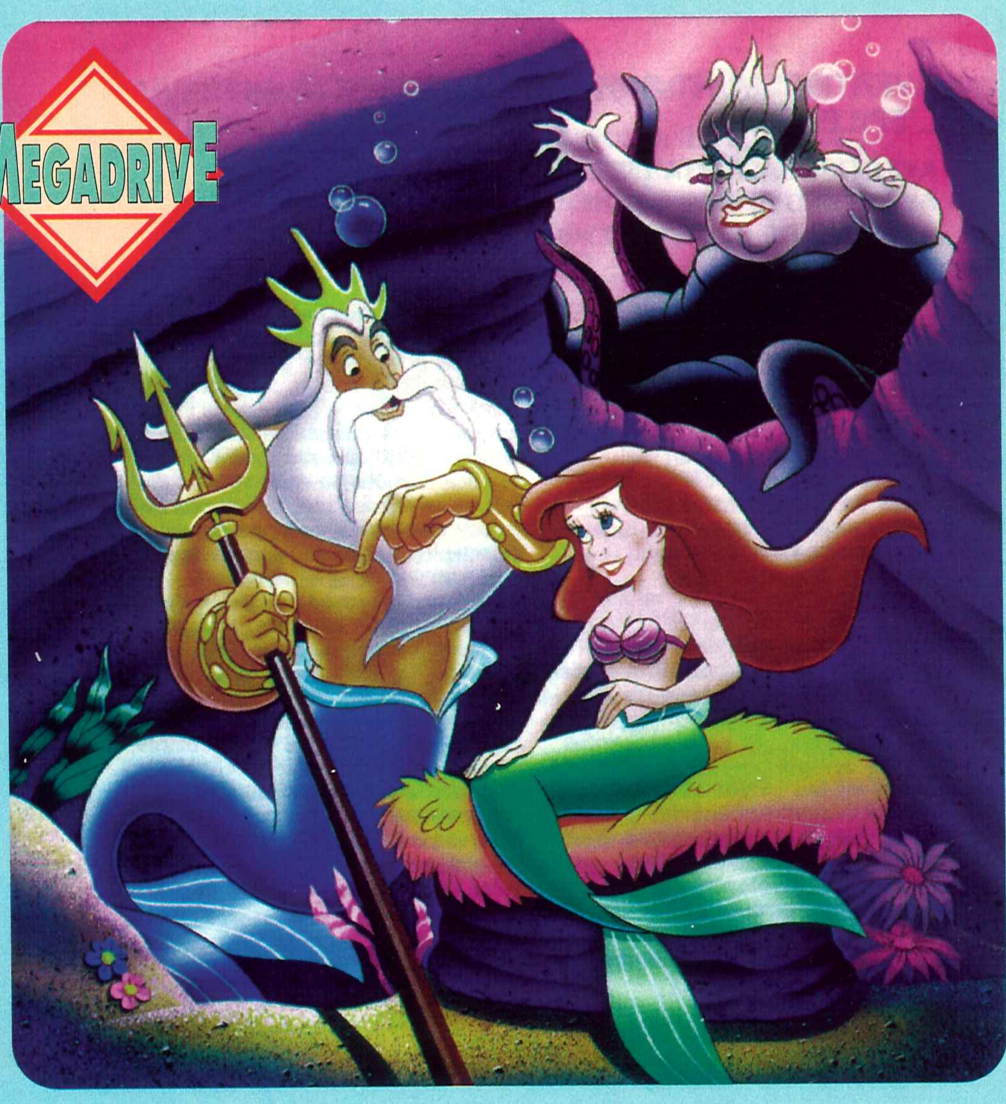


Tan preciso como siempre, acción trepidante, buenas melodías y efectos sonoros.



Se echan en falta más contrincantes, y un poco más de variedad a la hora de enfrentarnos a ellos.

72



ARIEL The Little Mermaid

EN UN MAR ENCANTADO

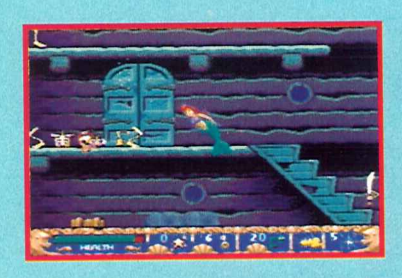
El mar se ha quedado en silencio. Los armónicos cantos de sirenas y tritones se han perdido entre el bramido de las olas, mientras feroces criaturas patrullan las profundidades oceánicas. Algo o alguien ha acabado con la apacible vida de los mares. Todo parece perdido... pero, un momento, dos furtivas figuras se deslizan silenciosamente entre los corales y entran velozmente en una gruta escondida.

Dentro de ella se encuentran con otros personajes. Se trata de tres simpáticas criaturitas que saludan con mucho entusiasmo a los recién llegados. ¡Vaya sorpresa!, los visitantes son nada menos que el Rey Tritón y la princesita Ariel, que se han reunido con sus amigos el pez excavador, Flounder y Sebastián. Pronto, empiezan a comentar nerviosamente los terribles sucesos que han acabado con la paz de los mares. La historia es realmente espeluznante.

Resulta que la malvada bruja Ursula ha puesto en marcha un plan para controlar el mundo. Y para empezar, ha transformado a las pacíficas criaturas del mar en pequeños pólipos, a la vez que ha reclutado para su causa a grandes legiones submarinas de crueles seres. Pero nuestros amigos han decidido lanzarse al rescate de sus compañeros, y derrotar a Ursula para acabar con su poder.

Si te sientes con ánimo de ayudarles, no te lo pienses dos veces y zambúllete en las cálidas aguas de un mar encantado. Ariel y el Rey Tritón están esperando a que les escojas, para liberar a sus súbditos sin pérdida de tiempo. Tendrás que luchar con erizos de mar, tétricos esqueletos de piratas muertos, voraces morenas y violentos tiburones. Lanza la mágica voz de la sirenita o los furiosos rayos del Tritón, para derrotar al monstruo de lava o a las horribles espirales de la medusa. Y recuerda que no debes dudar en recurrir a tus amigos marinos; no se lo pensarán dos veces a la hora de poner a tu servicio sus habilidades.

Así que ya sabes. Por una vez, no hace falta que respires hondo y tomes aire. Simplemente con sentarte al frente de tu consola, podrás surcar libremente las profundidades marinas.

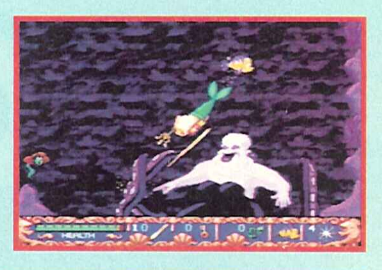








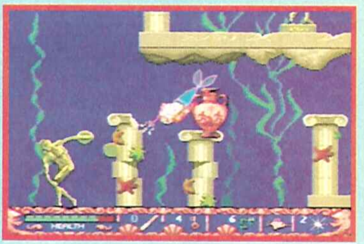




Tus amigos marinos

Cuando te encuentres en una situación apuradilla, podrás acudir a tres animalitos marinos de lo más simpáticos. Para pedir su ayuda, sólo tienes que pulsar algún botón de la pantalla del mapa, y seleccionar el que más te convenga.

- Pez excavador: Desentierra tesoros ocultos.
- Flounder: Empuja las rocas que molesten tu paso fuera del camino.
- Sebastián: Ahuyentará a tus enemigos y te protegerá temporalmente de las heridas.



Temibles rivales y enormes sorpresas te esperan en las inmensidades del mar.

La colección de la gaviota Scuttle



En cada nivel te puedes encontrar en diversas ocasiones con la vieja Scuttle, que espera pacientemente tu llegada. Deberás entregarla los tesoros que hayas conseguido bajo el mar, a cambio de algunos objetos, muy importantes para concluir tu misión, que ella guarda celosamente.

- **Pequeño corazón:** Rellena parte de tu barra de energía.
- **Gran corazón:** Restituye completamente tu energía.
- **Centella:** Te otorga una vida extra.
- **Estrella:** Te ofrece un tiro más para tu voz estrella o un rayo.
- **Llave:** Te permitirá abrir los cofres que vayas encontrando.











Fácil, facilísimo

La mejor manera de definir este cartucho consiste en emplear dos palabras: sencillo y repetitivo. Tanto los decorados como los enemigos se repiten a lo largo de las cuatro escasas fases; además, el manejo del personaje es complicado y los gráficos no son una maravilla visual. Con todo ello, después de terminar el juego (cosa que no requiere grandes habilidades jugátiles) se te queda la sensación de que le falta algo, que lo han dejado a medias, sin acabar. Quizá para los más pequeños...

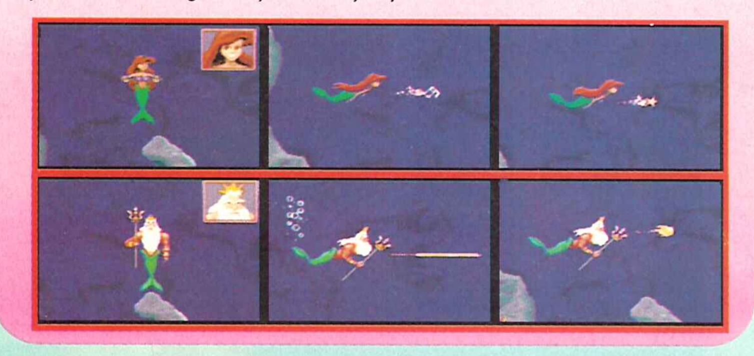


Teniente Ripley

¿Sirena o Tritón?

Antes de iniciar tu peligrosa aventura por las oscuras profundidades oceánicas, podrás elegir entre manejar a la dulce sirenita o al regio Tritón. La diferencia entre ambos radica en el tipo de armas que usan y, claro está, en el gusto personal que cada uno de ellos muestra.

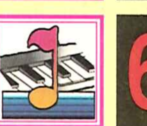
Mientras la bella sirenita derrota a sus enemigos gracias a su melodiosa voz, el Rey Tritón es más agresivo y lanza rayos y bolas abrasadoras con su tridente.



LAS PUNTUACIONES

Aventura

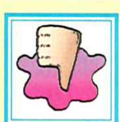
SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 4
Dificultad: Es tan poquita que asusta


72

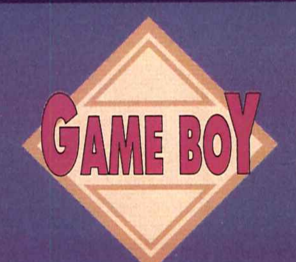

60

60


Los pececillos aliados. Es entretenido... hasta que se termina.

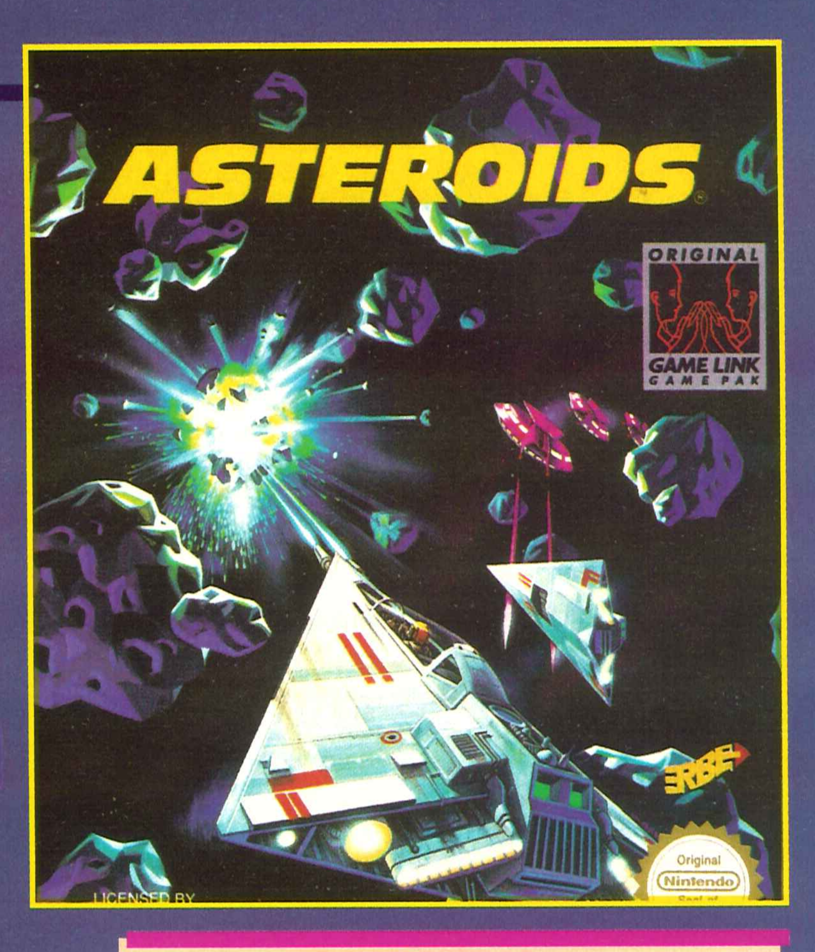

Demasiado corto, demasiado fácil. El control de los personajes es, cuando menos, raro.

64









EL REGRESO DE LOS PEDRUSCOS ASESINOS

Los viajes por el espacio se presentan siempre apasionantes. Grandes dosis de misterio, aventura... pero también de peligro. La flota espacial enviada por Europa regresa a la Tierra después de una tranquila y aburrida misión.Todo ha ido sobre ruedas. Sin embargo, un grave contratiempo les aguarda a pocos años luz de nuestro planeta: un inmenso campo de asteroides se ha interpuesto entre los viajeros y su hogar. La única salida consiste en tratar de destruir todos esos pedruscos sin sucumbir en el intento.

Y ésta es vuestra misión. Como capitanes al mando de la nave principal armada con un cañón de fotones, seréis los encargados de despejar el camino. Y cuidado, porque los asteroides se dividen hasta en cuatro partes antes de desintegrarse completamente.

Pero ahí no queda todo. Unos objetos voladores no identificados tratarán de cortaros el paso, disparando contra vosotros sin declaración de guerra previa. Naturalmente, también deberéis eliminarlos.

Recordad que el manejo de la nave y el salto al hiperespacio os ayudarán a evitar colisiones. Además, disponéis de tres naves en cada juego y la posibilidad de elegir el nivel de dificultad. Más no se puede pedir.





Vuelve un clásico

Nada menos que trece años tiene ya este invento y, aún así, no ha perdido nada de su jugabilidad y me sigue pareciendo bastante divertido. Y es que, de vez en cuando, es de agradecer tener en las manos un juego en el que no haya que superar fases ni encontrar ciertos objetos, y buscar, únicamente, mejorar tu propia destreza y conseguir el mayor número posible de puntos. Aunque, naturalmente, los gráficos no sean como para aplaudir de gozo. Si eres un amante de estos juegos «de toda la vida», hazte rápidamente con él.

Lolocop

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ACCOLADE
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Depende de tu propia habilidad
Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: Infinitas

  63

 La jugabilidad y el sabor a nostalgia.

  80

 A los exigentes les parecerá muy simple.

  90





¡DIBUJA TU CÓMIC DE DRAGON BALL!

Concurso Hobby Consolas y Planeta Agostini Comics

¡SORTEAMOS 50 COLECCIONES DE COMICS Y 50 GORRAS DE DRAGON BALL!

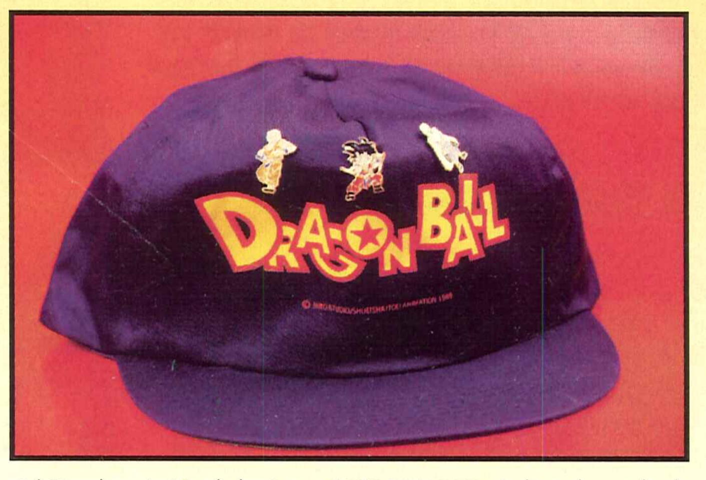


Ha llegado la hora de que demuestres tus dotes artísticas y tu pasión por Goku. Dibuja un cómic de tu invención -de tres páginas como máximo-, protagonizado por el héroe de "Dragon Ball" y podrás conseguir uno de estos sensacionales regalos. Animo y ¡mucha suerte!

BASES DEL CONCURSO:

- Entre todos los dibujos recibidos se elegirán los 50 comics que más destaquen por su calidad o simpatía..
- Las cartas han de tener fecha de matasellos entre el 25 de febrero y el 1 de Abril de 1993.
- Los ganadores se publicarán en el número de Mayo de Hobby Consolas.

¡CONSIGUE UNA SUPER GORRA DRAGON BALL CON 3 PINES Y UNA COLECCIÓN DE CÓMICS DE TU SERIE PREFERIDA!



Corta, copia o fotocopia este cupón y envíalo junto con tu comic a C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes 28700 MADRID. Indicando en el sobre **"CONCURSO DRAGON BALL"**

CUPÓN DRAGON BALL

Nombre .... Apellidos ....

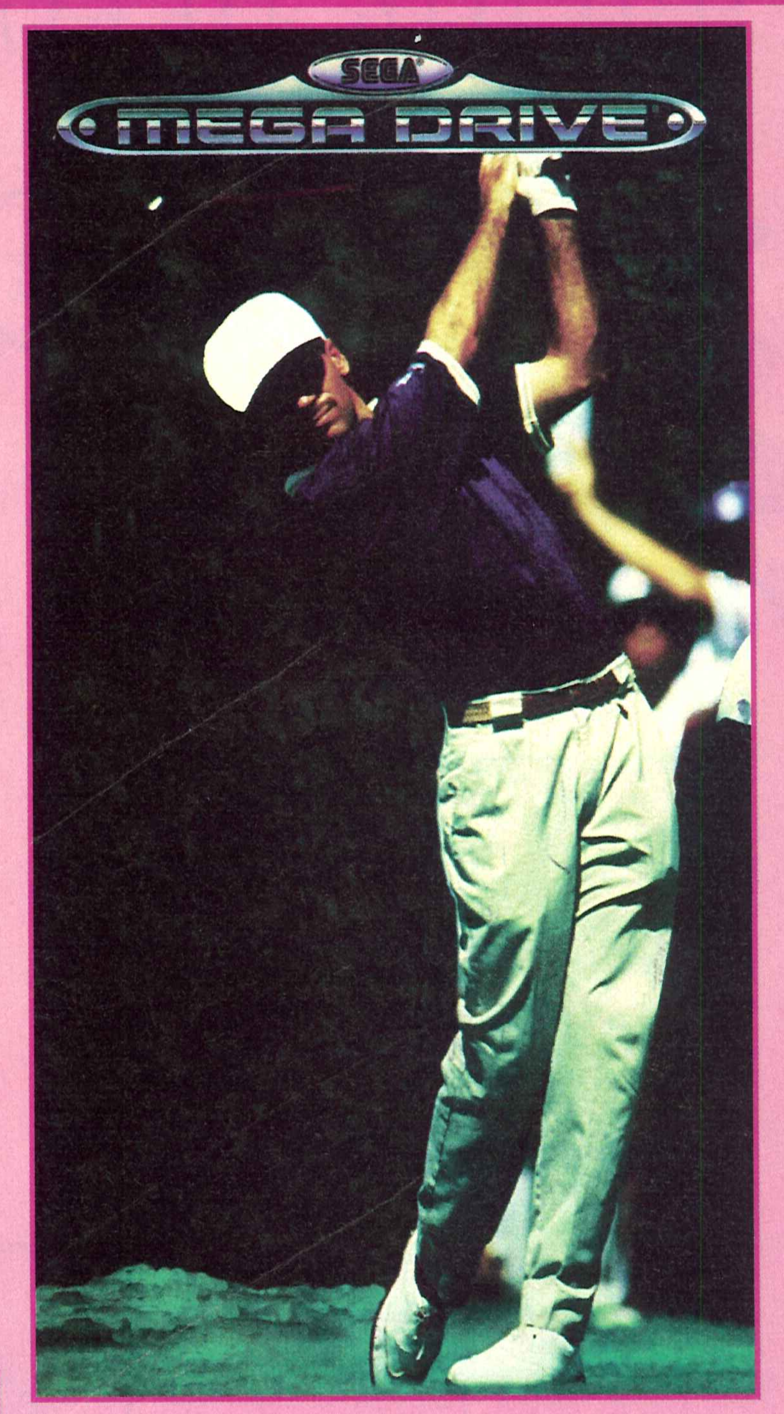
Dirección .... Localidad ....

Provincia .... C.P. .... Teléfono .... Edad ....

Consola que tengo ....

LO MÁS NUEVO





ESPLENDOR EN LA HIERBA

No voy a decir nada nuevo que no se haya dicho ya respecto al golf. Y menos todavía de aquella pequeña maravilla que, allá por el verano de 1991, asombró a propios y extraños combinando jugabilidad y adicción con realismo y buen hacer. Se trataba del «PGA Tour Golf», uno de los mayores éxitos de Electronic Arts, y el mejor juego de golf que se podía encontrar para una consola. Y digo "podía", porque su segunda parte es superior.

El juego está dividido en 3 apartados: Play, Stats y Options. El primero comprende lo que es el juego en sí: torneo, modo de práctica y Skins Game, un modo especial en el que compiten entre sí de 2 a 4 jugadores. Stats es una ayuda para seguir al día la clasificación, con la posibilidad de ver los resultados de los torneos, los logros de los jugadores salvados en la memoria del cartucho y otras cifras. Por último, Options contiene, como su propio nombre indica, las opciones que reúne el juego, como salvar la partida, borrarla o modificar el juego a tu antojo.

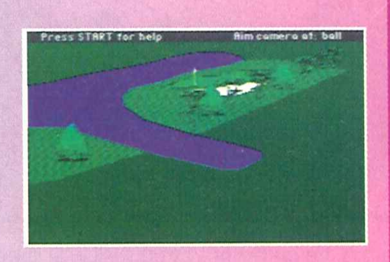
Al comienzo de cada hoyo, grandes estrellas del mundo golfístico como Larry Mize o Fuzzy Zoeller te darán unos cuantos consejos sobre cómo superar los handicaps del terreno. De la forma en que los sigas y de la habilidad que tengas con los palos, dependerá tu suerte.

Tan solo me queda daros un consejo final: en el caso de caer en un bunker, no uses el palo SW ni el PW. Emplea directamente un hierro, y mandarás la pelota al quinto infierno.



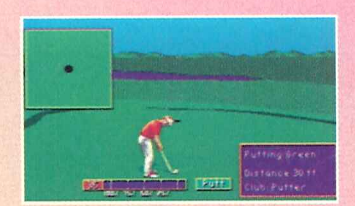
Hasta ahora todos los zooms y las ampliaciones del campo se limitaban tan solo a la presentación de los hoyos y nada más. Esto ya es historia, gracias a la opción más espectacular de este juego: Hole Browser, que es capaz de capturar cualquier punto de vista del campo y realizar acercamientos y otros movimientos de cámara con una precisión milimétrica. Así, podrás ver con detalle todo lo que desees.

Para que os vayáis haciendo una idea, todas las tomas que veis al lado pertenecen a un mismo hoyo.



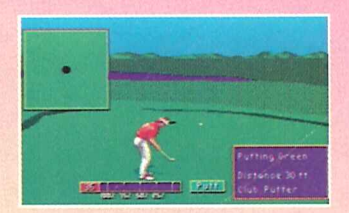
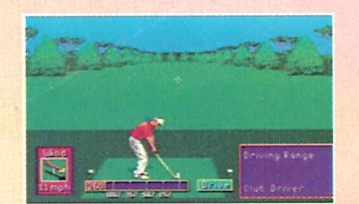


PGA TOUR GOLF 2




Practicando el "drive"

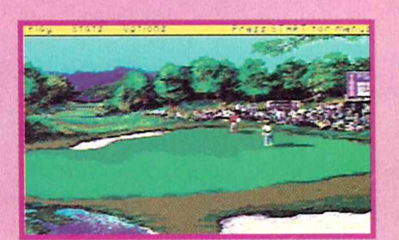
Más de una vez os encontraréis con la situación de que un mal golpe os conduzca al fracaso más estrepitoso.
Para remediarlo, lo mejor que podéis hacer es, antes de comenzar la competición, practicar los golpes importantes como el drive, en la salida del hoyo, o el manejo del putter en el green, hasta que podáis iniciar el torneo con garantías de éxito. De nada.

Todo un Hole In One

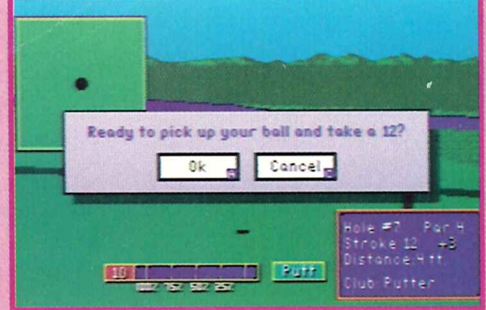
¿Qué puedo añadir sobre este juego? Para un fanático de la primera parte como soy, esta nueva versión del legendario «PGA» no sólo me parece superior a la primera, sino que se encuentra a años luz del resto de juegos de golf que puedas encontrar en la calle hoy en día. Parece como si Electronic Arts hubiera recuperado el pulso del éxito que la convirtió, en su momento, en la mejor casa de juegos deportivos para la Mega Drive.
Esta vez el resultado ha sido trabajado a conciencia, para ofrecernos un derroche de jugabilidad y diversión, incluso para los que no son muy aficionados a este deporte. Puede que ni los gráficos ni el sonido sean perfectos, pero un juego que es capaz, como éste, de enganchar delante de una pantalla a 4 personas durante horas y horas, merece una nota de sobresaliente alto.

Némesis

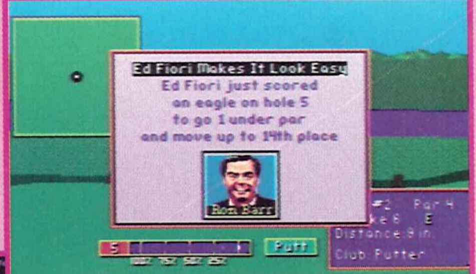








En el modo Stats tendrás la oportunidad de repasar diferentes datos acerca de todos los jugadores que desees. Así, podrás prestar especial atención a tus propias cifras, para conocer los aspectos a mejorar.



No podrás tener ninguna excusa si cometes un grave error en un golpe, ya que si lo deseas podrás ver cada hoyo en relieve. Así que más estar atento a estos detalles técnicos, y menos quejarse sin razón.

LAS PUNTUACIONES



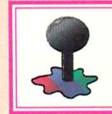

Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: De 1 a 4
Dificultad: La de un torneo profesional
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 campos



81

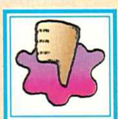
79



92



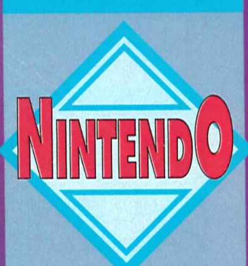
Es el juego de golf definitivo.



Sólo disponible para la Mega Drive.

91









Muchos son los videojuegos que están basados en las dos Guerras Mundiales. Probablemente, en más de una ocasión habrás luchado al lado del ejército aliado por tratar de acabar con las ofensivas alemanas. Sin embargo, difícilmente habrás tenido la oportunidad de participar en una de las guerras que mayor huella han dejado en el mundo contemporáneo: la Guerra del Vietnam. Pues bien, «Phantom Air Mission» te ofrece esta inmejorable oportunidad.

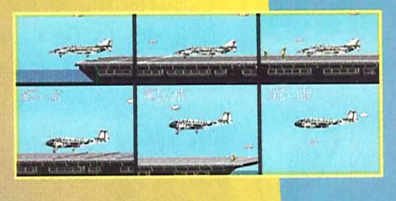
El cartucho comprende una serie de misiones llevadas a cabo por dos aviones estadounidenses en el Suroeste asiático. Todo el juego se realiza bajo tres tipos de perspectivas distintas, según el objetivo buscado. Si debéis derribar aviones enemigos, os situaréis dentro de la cabina; la mitad de la pantalla será vuestro panel de mandos, y el resto el cristal del avión, con mirilla incluida. Cuando se trate de objetivos terrestres o acuáticos, tendréis una perspectiva frontal con vuestro A-6 situado en el centro de la pantalla. Por último, en los despegues y aterrizajes veréis la parte lateral izquierda del aparato.

En todos los vuelos que realices el propósito será el mismo: destruir todo objetivo que aparezca en la pantalla, evitando a toda costa que os derriben. Si esto sucediera, aunque dispongáis de vidas extra, volveríais al inicio de la misión.

Si sois buenos pilotos, podréis concluir las doce misiones y adquirir la más preciada condecoración. De lo contrario, la historia seguirá su curso y seréis ascendidos al cargo que os corresponda.

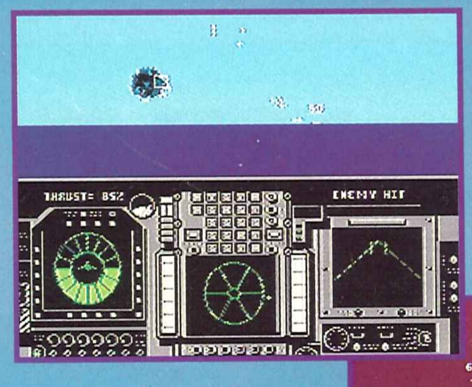
Despegue y aterrizaje

Tu base se encuentra en un portaaviones situado en medio del Océano Pacífico. Como es lógico, desde allí partirás para realizar cada misión y habrás de regresar cuando la hayas concluido. Ahí van un par de consejos para estas dos maniobras:

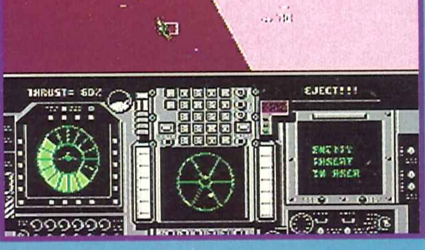


- Despegue: Muy fácil de realizar. Mueve la palanca de control hacia la izquierda, hasta que la potencia (Thrust) se sitúe en el 100%. Sin más problemas, el avión despegará automáticamente.

- Aterrizaje: Es bastante más complicado. Debes esperar a que aparezcan los datos mecánicos y bajar las ruedas y el gancho con los botones "A" y "B". Controla la potencia en un 49% aproximadamente, de tal forma que la velocidad vertical nunca supere 10. Cuando el radar (Range) comience a descender rápidamente, disminuye poco a poco la potencia hasta llegar a unos 70 pies de altura. Si sigues las instrucciones al pie de la letra, harás un aterrizaje perfecto.



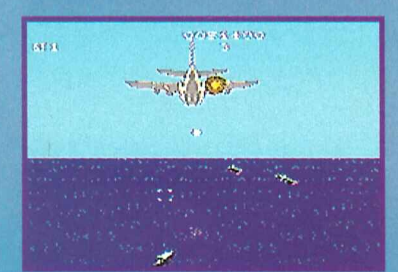
Cuando un objetivo aéreo se presente ante ti, te dará la sensación de estar metido en la cabina de pilotaje, ya que la pantalla se dividirá en dos mitades. En la superior, podrás mantener la vista fija en el objetivo a derribar, mientras la otra contendrá el panel de mandos de tu avión.

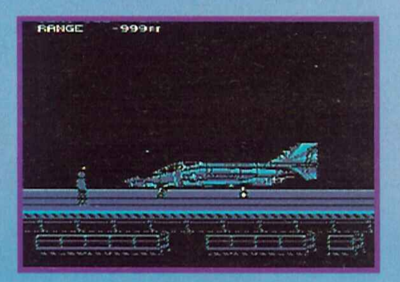


Si quieres concluir con éxito las doce misiones que se te asignarán, habrás de saber combinar dos habilidades. Por un lado, la puntería, fulminando a tus adversarios antes de que ellos lo hagan contigo, y por el otro, las dotes de perfecto piloto.

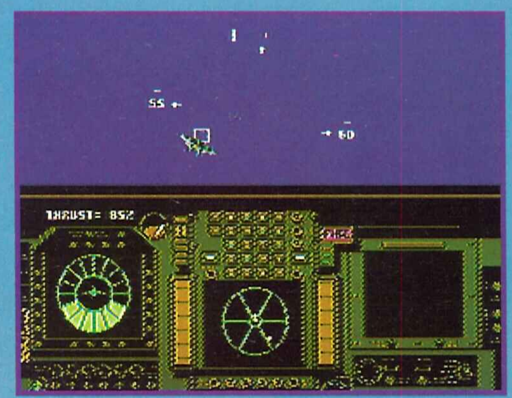
PHANTOM AIR MISSION

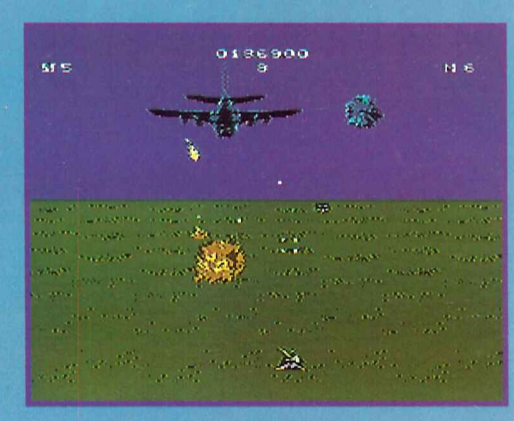
FUERZA AÉREA EN VIETNAN

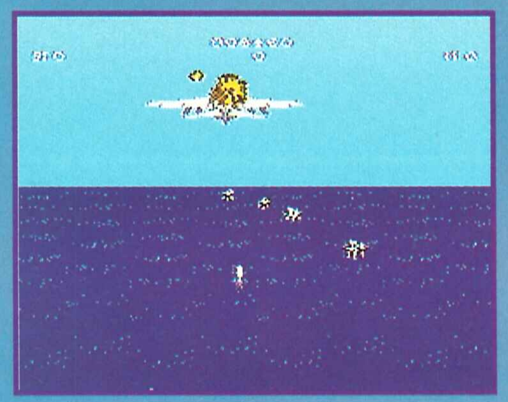




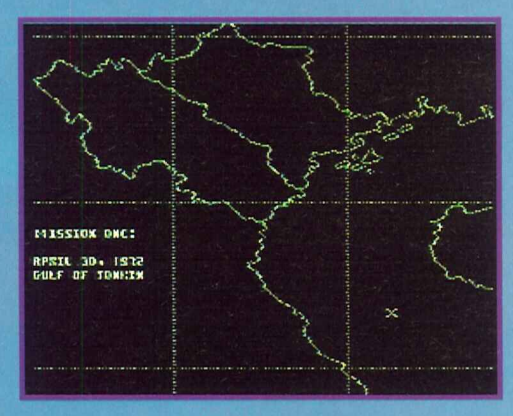








Phantom Air Mission combina un simulador de vuelo y un juego de combate en un solo cartucho. Sin embargo, el resultado final obtenido deja bastante que desear.



Incomprensiblemente aburrido

Y digo yo, teniendo doce misiones ¿cómo es posible que sean todas iguales?, ¿no podían haber cambiado algo, aunque sólo fuera el paisaje? Pues no, la única diferencia es: misiones de noche o misiones de día. La verdad es que el juego, a primera vista, promete, pero se queda a mitad de camino. En cuanto a diversión, ya en las primeras misiones hay momentos de tranquilidad que se hacen eternos; y técnicamente, ni los gráficos ni el sonido ayudan a elevar la calidad. Es una pena que un simulador de vuelo quede en tan poca cosa.



Lolocop

LAS PUNTUACIONES



Simulador

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 12
Dificultad: Empieza en las misiones avanzadas



55



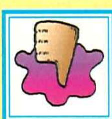
45



65



El inicio del juego es bastante entretenido.



Dejémoslo en que le falta la suficiente chispa.

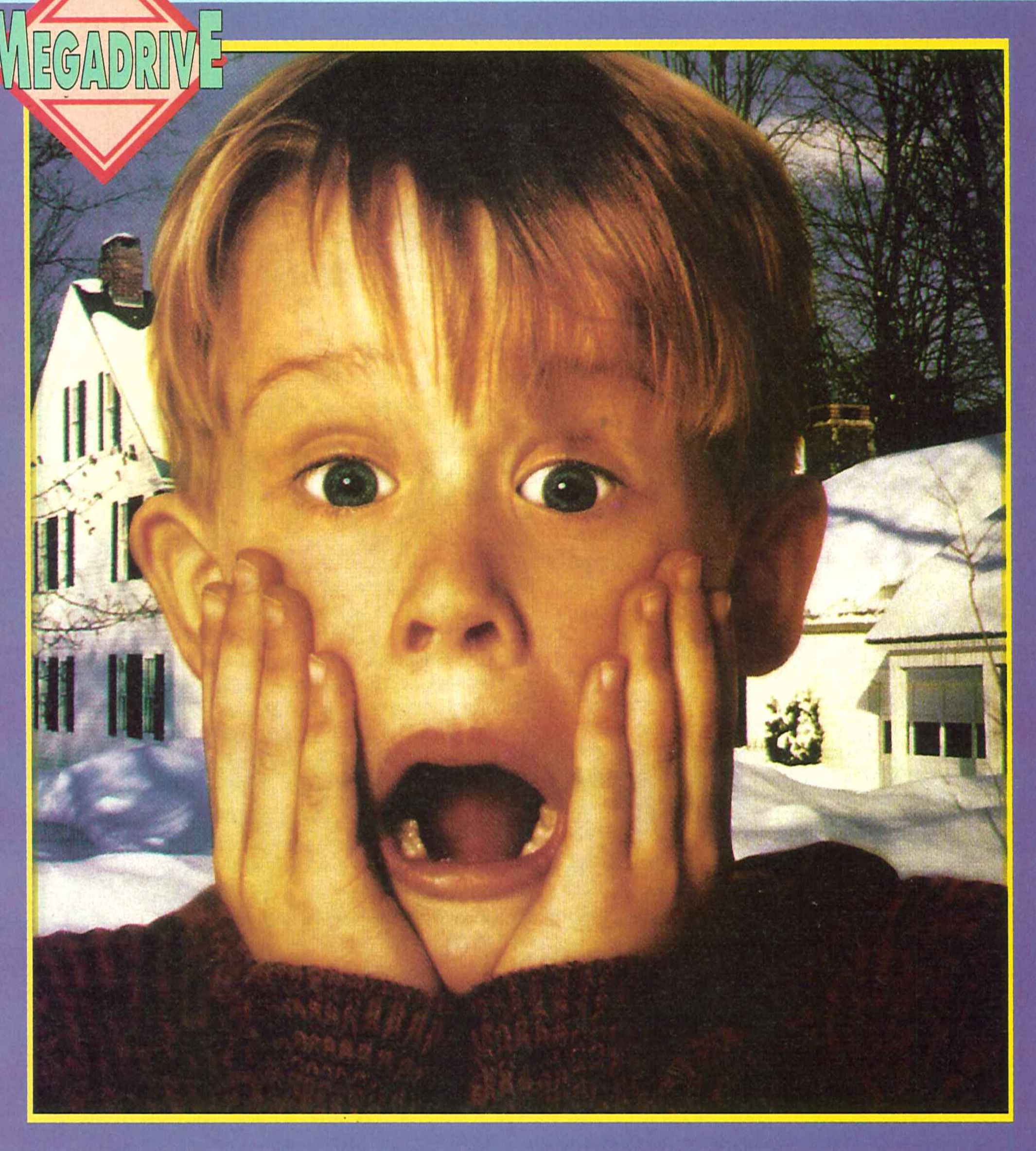


55

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

HOME ALONE



En ocasiones, un niño con los objetos más elementales a su alrededor, puede resultar tan peligroso como dos ladrones armados hasta los dientes. ¿Quieres ser tú ese pequeño y evitar que tu vecindario sea totalmente desvalijado?

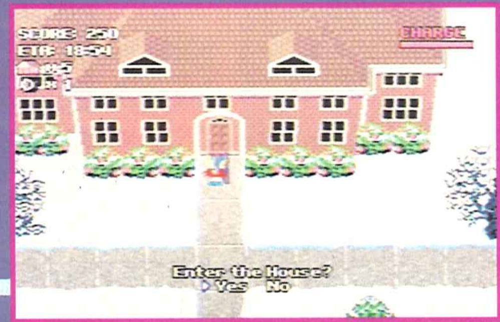






EL RUBIO JUSTICIERO












Aunque la mayoría de vosotros ya hayáis visto la película en que está basado el juego, allá va un pequeño resumen de su argumento. Unos padres bastante despistados se han ido de vacaciones olvidando a su hijo pequeño (nada menos), el divertido Kevin, al que dejan «solo en casa». En el film de Hollywood, el chaval se las ingenia no sólo para subsistir, sino que además defiende su casa de unos estrafalarios y poco hábiles cacos.

Pues bien, en la versión que Sega ha realizado para Mega Drive, el niñato debe ocuparse de salvaguardar ¡todo el barrio! Desde luego, se trata de una idea bastante audaz, aunque por desgracia, en esta ocasión, el rubio protagonista no resulta tan divertido. Más bien al contrario, parece algo soso.

El caso es que el mencionado querubín tiene que recorrer su lugar de residencia montado en un trineo, e introducirse en las viviendas del vecindario. Una vez dentro, debe preparar una serie de trampas caseras y hacerse con unas armas muy peculiares, para tratar de ahuyentar a los ladrones. Todo ello mediante la recolección de determinados objetos, con los que nadie hubiera pensado que se pudiera fabricar tan sofisticado armamento.

De esta manera, ha de evitar que los delincuentes «hagan su agosto» en las cinco casas de la zona, en un tiempo límite de 20 minutos (para la opción principiantes) o de 40 (opción expertos). Si consigues que los dos mangantes no desvalijen ninguna casa en ese tiempo, habrás ganado el juego. Si, por el contrario, alguno de los hogares es robado, tendrás tu correspondiente penalización. Y el juego no da para más, así que ¡eso es todo, amigos!

Pantalla de inventario de armas

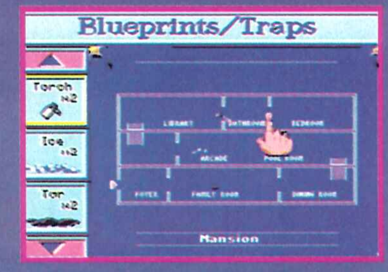
Para llegar a esta pantalla, debéis presionar el botón «start», y os encontraréis con todos los útiles necesarios para fabricar las ingeniosas armas de Kevin.

- En el nivel de principiantes, las armas se fabrican solas una vez consigáis los objetos necesarios. Sólo tendréis que situar la mano sobre la llave inglesa y apretar los botones "A", "B", o "C".

- En el nivel de expertos, sois vosotros los que debéis colocar cada una de las piezas en su lugar correspondiente, seleccionándolas en la «lista de armas» que aparece en la parte derecha del recuadro. Si no lo hacéis correctamente, al utilizar la llave inglesa sonará un desgarrador ¡uuh! que os alertará del error. Así que demostrad que sois mañosos.





Demasiado simple

Hay juegos que te suben la adrenalina, otros te dejan perplejo, y, finalmente, algunos no te arrancan ni la más leve sonrisa. En este último apartado se puede incluir «Home Alone». La idea inicial es buena, pero quizá se podía haber sacado mayor partido de algunos aspectos, como la relación protagonista-enemigos y, por supuesto, aumentar la dificultad y el número de fases. Por otro lado, los gráficos y el sonido no están del todo conseguidos. De todos modos, es recomendable para quienes acaben de introducirse en el mundillo consolero.

Lolocop



LAS PUNTUACIONES



Acción

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Ninguna
Dificultad: ¿Con esos ladrones tan inocentes?



60

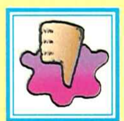
60

59





La idea inicial en que se basa el juego.



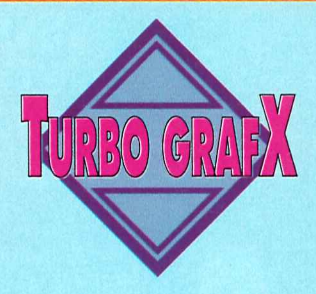
Falta de emoción, dificultad e intensidad.

60

LO MÁS NUEVO









Mr. Heli es sin duda una de las máquinas recreativas más jugables y simpáticas de la compañía japonesa Irem, creadora de mitos del calibre de R-Type, Ninja Spirit, Dragon Breed o futuros mitos como R-Type Leo, la tercera parte de la saga. Esta tarjeta Hu Card de PC Engine/Turbo Grafx fue creada hace casi cuatro años por la propia Irem. Pero el paso del tiempo no ha podido con las delicias visuales y jugables de este gran arcade que muchos de vosotros habréis jugado y observado con detenimiento en salas recreativas.

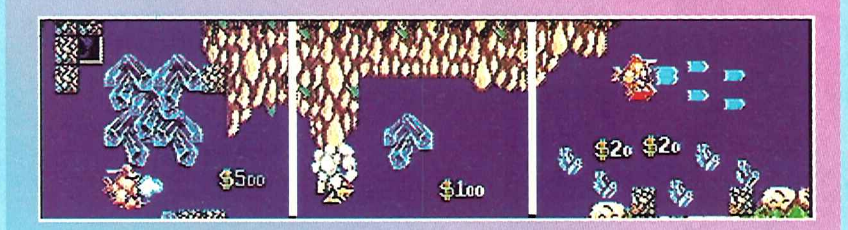
El protagonista de este arcade multidireccional es un helicóptero de gracioso aspecto pero poderoso armamento cuya misión es recorrer seis largos, anchos y profundos "stages" y acabar con los enemigos que custodian los peligrosos parajes de Mr. Heli. Nuestro helicopterín está equipado con tres potentes armas que puede utilizar en cualquier momento: láser frontal, Homing missiles y unas pequeñas pero efectivas bombas terrestres.

Si sois unos amantes de los clásicos, Mr Heli llenará vuestra Turbo Grafx, -con adaptador japonés-, de bonitos gráficos, excelente jugabilidad y un personaje realmente "cute" y simpaticón.

Mr Heli es uno de los juegos insignia de PC Engine y, sin duda, la mejor versión realizada jamás para una consola. Suficiente ¿no?.

EL HELICÓPTERO CON BOTAS

Money, money



Escondidos bajo las rocas del mapeado encontraréis cientos de diamantes en bruto que permitirán comprar a Mr Heli, multitud de armas, energía y muchas más cosas. Dependiendo del tamaño de estos diamantes aumentarán nuestras arcas con 20, 100 o 500 sabrosos dólares.
Pero recordad que la avaricia rompe el saco, ¡je, je!.



A lo largo de las seis fase que componen Mr Heli, nuestro helicóptero visitará los lugares más insospechados del planeta Helical. La habilidad, armamento y dinero a conseguir, serán nuestros objetivos por cumplir.

Este desagradable Cyborg se encargará de cerrarnos el camino hacia la segunda zona de la primera fase. Unos disparos certeros y misiles Homing y habrá pasado a la historia.









En este espléndido paraje seremos sorprendidos por multitud de enemigos, armados hasta los dientes y sedientos por las hélices de nuestro helicóptero.

Cada vez que nuestro armatoste volante sea destruído, perderemos todo nuestro armamento y dinero. Procura evitar que suceda esto, ¡je, je!.









Con un par de hélices

Nuestro nuevo amigo Mr Heli está dispuesto a convertirse en uno de nuestros juegos favoritos. Y, desde luego, motivos técnicos y jugables no le faltan: los gráficos son realmente bonitos, coloristas y están acompañados de un suave e impecable scroll y una jugabilidad que roza la perfección, llegando a un punto en el que incluso llegaremos a sentir que volamos con nuestro helicóptero .

Este cúmulo de cualidades tan sólo será roto por unas melodías mejorables en calidad, -aunque no en cantidad-, de corte bullanguero y un poco simplón, pero que no llegarán a afectar en absoluto a la soberbia conversión que la propia Irem ha realizado con uno de sus más queridos y divertidos clásicos. Mr. Heli, sin duda, nos hará sentir el placer de volar sobre los bellos parajes de la Turbo Grafx.

The Elf







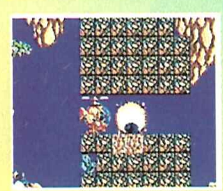
Armamento Mr Heli

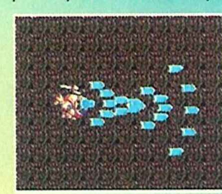
Mister Heli cuenta con tres poderosas armas que podrá utilizar en cualquier momento y además ampliar de potencia para arrasar aún más al enemigo.

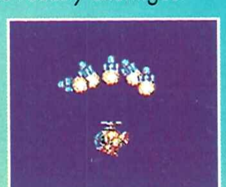
Fuego Frontal: *El botón II disparará un potente láser frontal que acabará con nuestros enemigos más cercanos.*

Misiles: *Con el botón I Mr Heli lanzará hacia arriba un potente misil que destruirá lo primero que encuentre en su camino, ya sean rocas o enemigos.*

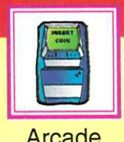
Bombas: *Sui Mr Heli está en tierra y pulsamos I depositará gentilmente unas bombas en el suelo que explotarán destruyendo rocas y enemigos.*







LAS PUNTUACIONES



Arcade

IREM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 6
Dificultad: Made in PC Engine, difícil pero no imposible.



80

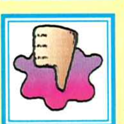


Réplica casi exacta de la recreativa. Gráficos, jugabilidad y adicción. Y el protagonista.





60



Melodías mejorables y pocas continuaciones.





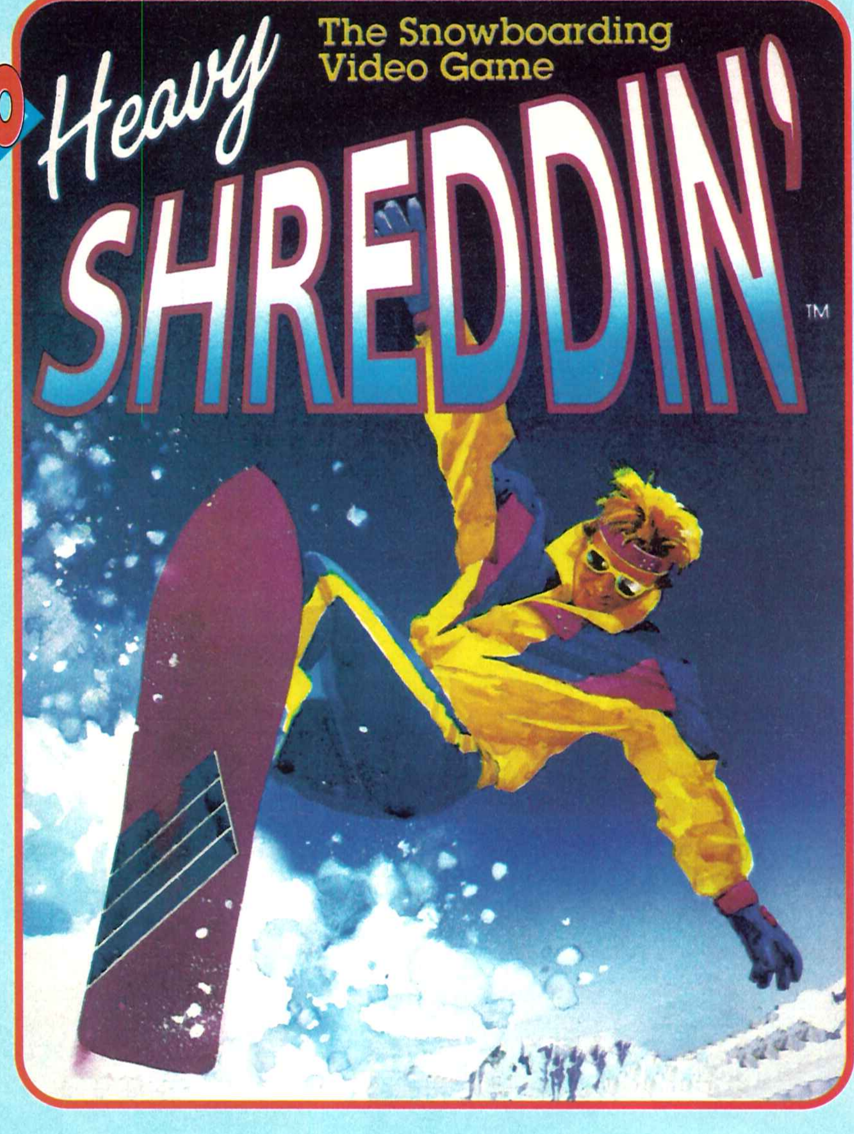
90

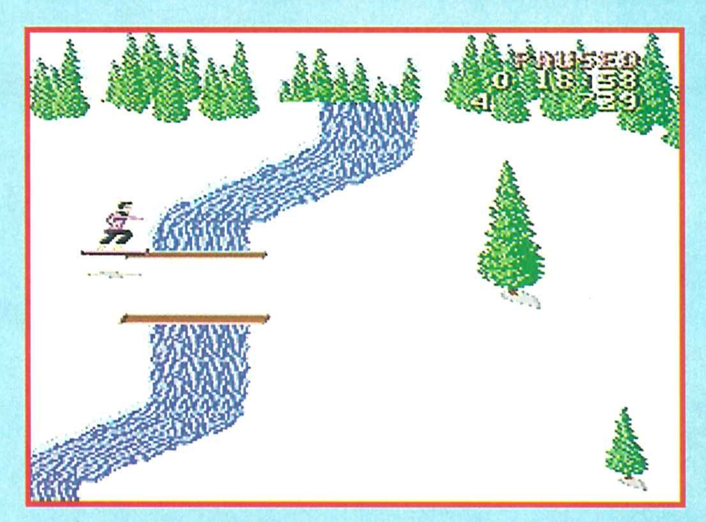
82

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

VACACIONES EN LA NIEVE





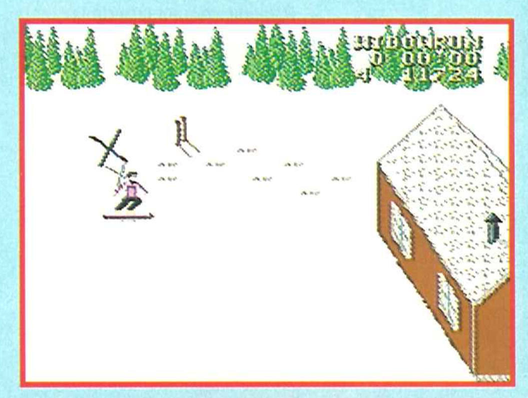
Un nuevo argumento deportivo nacido del furor por el surf, el monopatín y la nieve, ha aparecido dentro del mundillo consolero para protagonizar este Snowboard Challenge. Este nuevo deporte podría ser ski, skateboard o surf, pero no es ninguna de las tres cosas, es simplemente snowboard. Un vibrante amasijo de los elementos más emocionantes de estas tres modalidades deportivas, que dan como resultado una nueva sensación, una nueva manera de ver los deportes invernales.

Para convertirte en un auténtico snowboard, deberás aprender a controlar la tabla como si fuera una parte más de tu cuerpo y deslizarte sobre la nieve como un torpedo.

Distintas pistas de descenso te aguardan para comprobar si eres suficientemente bueno como para superarlas. En cada una de ellas, te encontrarás con pruebas de la más variada índole y dificultad. Todas exigirán de ti una determinada habilidad, convirtiéndote poco a poco en un consumado especialista.

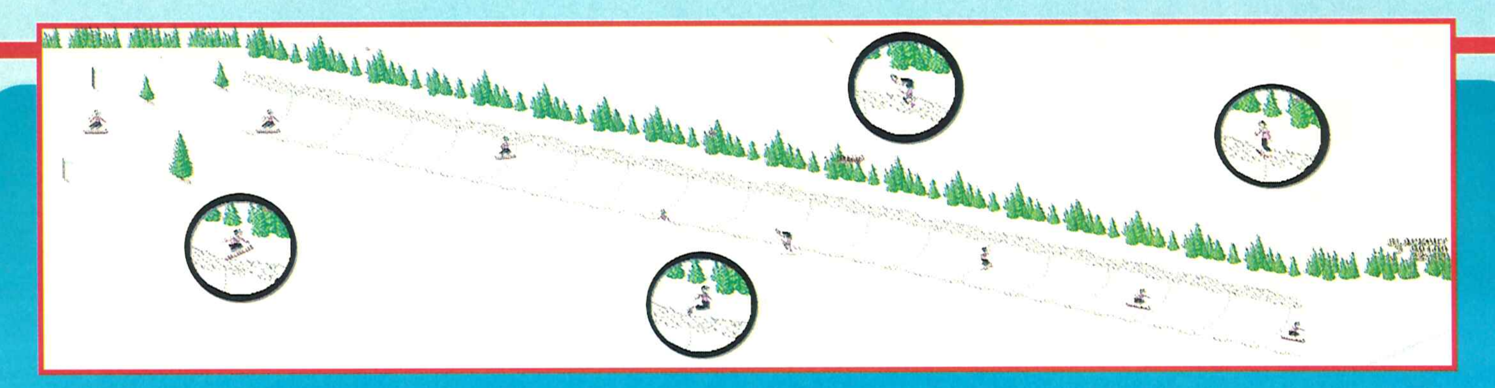
Modalidades como el descenso, el slalom o la carrera de obstáculos, obligarán a que te mantengas alerta a los accidentes del terreno. Por otro lado, las pruebas del "semi-tubo" y el «mogul» exigirán la demostración de tus dotes de acróbata consumado.

En definitiva, un juego creado para que puedas realizar todo aquello que siempre has soñado hacer sobre unos esquíes.



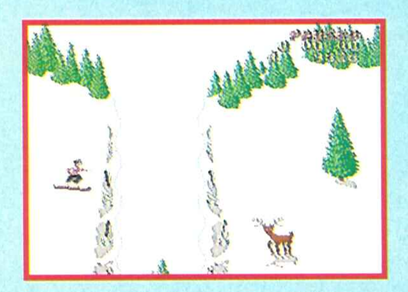


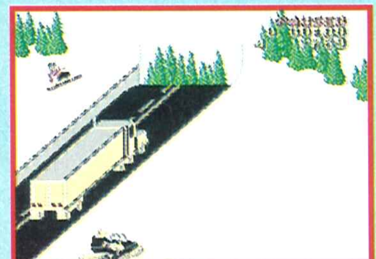


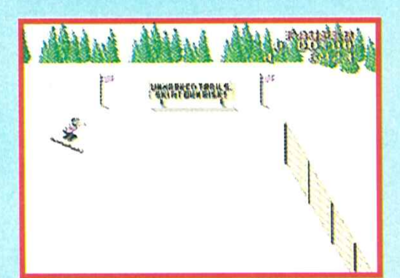


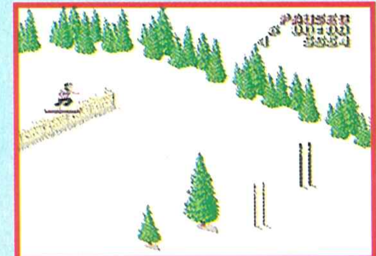
Acrobacias a elegir

Una de las modalidades más espectaculares del Snowboard es el «half-pipe» o medio tubo. Consiste en introducirse en una zanja semicircular, e ir cogiendo velocidad subiendo y bajando por las paredes. Llegado a un punto determinado, se debe saltar y realizar una figura acrobática lo más difícil y estética posible, para después llegar a la meta a toda pastilla.
Para realizar las figuras, deberás utilizar el pad de control y el salto. Podrás desde girar a ponerte bocabajo apoyado en una mano. De tu habilidad y equilibrio dependerá la puntuación que te otorguen los jueces.

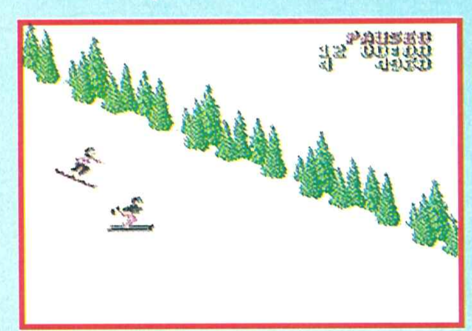


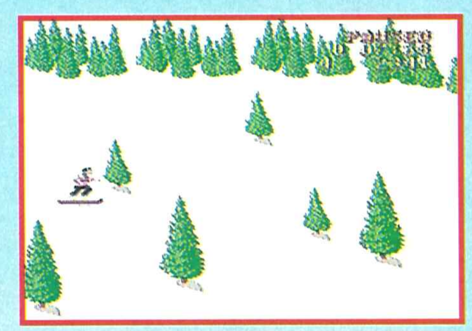






A pesar de sus grandes carencias técnicas, Snowboard Challenge te atraerá si eres un apasionado de las acrobacias en la nieve.







Mediocre, mediocre

***L**os Parker Brothers se han marcado un programilla que luce una desagradable carencia de calidad gráfica. Un minúsculo protagonista, una pista de un blanco inmaculado y obstáculos al estilo Spectrum son sus únicos elementos de decoración. Como contrapunto, posee un scroll muy suave que agiliza el movimiento del "esquiador". Por lo demás, el programa es divertidillo y se deja jugar; puede llegar a atraparte por la variedad y originalidad de sus pruebas, pero no durará mucho el embrujo.*

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

PARKER BROTHERS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6 pistas
Dificultad: Es cuestión de cogerle el tranquillo

65

67

68



El scroll y la originalidad de algunas pruebas.



Que tenga tantas y tantas cosas mejorables.

66

LO MÁS NUEVO



SOLOMON CONTRA VUESTRO INGENIO







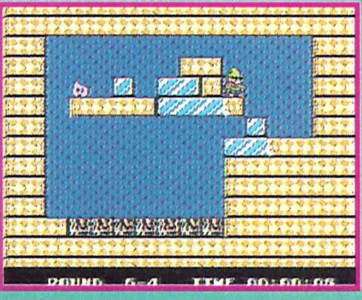
Erase una vez (qué original, ¿no?) una recóndita isla situada muy al norte de nuestro planeta, donde sus habitantes vivían contentos y felices sin hacer absolutamente nada. Pero claro, tanta alegría y placer nunca son eternos, y este cuento no iba a ser una excepción. Un malvado hechicero llegó un día, sin previo aviso, para amargar la vida de aquellos hedonistas, sembrando el poblado de diabólicas llamas. Sólo una persona podía sacarles de tan embarazoso aprieto: el joven Dana, que armado únicamente con una varita mágica, era capaz de acabar hasta con el fuego de los mecheros.

Una bonita historia, ¿verdad? Lástima que sólo sea un pretexto para comenzar un juego diferente a lo que estáis acostumbrados a ver. Aquí el héroe no dispara, ni da puñetazos, ni salta. Simplemente hace aparecer y desaparecer bloques de hielo, y los traslada de un lado a otro. Pero no podéis imaginaros cómo algo tan sencillo se transforma en una complejidad infinita.

Tomando como base un problema laberíntico-geométrico, debéis apagar las llamas vivientes arrojando los mencionados bloques de hielo sobre ellas, a lo largo de diez mundos divididos en nueve subfases cada uno. Así que olvidaos de vuestra habilidad y rapidez con los botones del pad, que aquí lo que cuenta es una gran dosis de ingenio y lógica por los cuatro costados.

No me defraudéis. Vuestra inteligencia está a prueba.









Para llevaros de cabeza

La diversión que contiene este cartucho no se puede imaginar hasta que te introduces de lleno en él. Eso sí, os aseguro que vais a coger el gustillo a estrujaros los sesos para encontrar la solución. Cuando estéis horas y horas pegados a la Nintendo, me comprenderéis. Por supuesto, ni los gráficos ni el sonido tienen gran calidad, pero esto apenas importa. Si queréis ejercitar vuestra mente, Solomon os ofrece una oportunidad de oro. No estaría mal que aparecieran en el mercado más juegos de este tipo, es posible que a más de uno le ayudaría a elevar su coeficiente de inteligencia.

Lolocop



LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

TECMO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 90
Dificultad: A partir del sexto mundo, sólo para genios







Un aplauso para juegos de este tipo.







Quizás aburra a los sedientos de acción.





75

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡¡EN RELOJ!!!

NUEVO EN ESPAÑA

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO..LOCALIDAD.......................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO..............

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

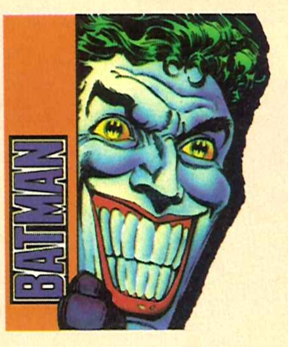
LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Después de muchos quebraderos de cabeza, y de más de una discusión entre nuestros expertos redactores consoleros, aquí están las listas que todos estabais esperando. Como podéis ver, en las primeras posiciones se mantienen la mayoría de los juegos que ya las ocupaban el mes pasado; pero es que tienen tanta calidad, que va a ser bastante difícil desbancarles de ahí. La gratísima excepción ha sido la vertiginosa entrada del «Art of Fighting» en Neo Geo.

NINTENDO

Vuelve el Joker a la N.E.S. y junto a él vuelven las formas explosivas de hacer software de Sunsoft. Un poco de tiempo y no lo podrán detener.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	Battletoads
3	(N)	The Return of Joker
4	(3)	Star Wars
5	(4)	Dynablaster
6	(-)	Rainbow Islands
7	(5)	Panic Restaurant
8	(N)	Snow Bros
9	(7)	Shadow Warriors
10	(9)	Solstice

MEGADRIVE

Las famosas Tortugas se estrenan en Mega Drive bajo la sabia mano de Konami. Que cuiden sus modales Sonic y Robocod, porque son un plato fuerte.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Robocod
3	(-)	Streets of Rage II
4	(5)	Rolling Thunder II
5	(N)	Tortugas Ninja V
6	(-)	Side Pocket
7	(4)	World of Illusion
8	(7)	Sonic
9	(N)	Rolo to the Rescue
10	(9)	Splatter House II

SUPER NINTENDO

Comienza la aventura. Super Star Wars está por fin con todos nosotros, y parece muy dispuesto a que disfrutemos a tope de todo lo que nos puede brindar.



1	(-)	STREET FIGHTER II
2	(-)	Super Mario World
3	(N)	Super Star Wars
4	(3)	The Legend Of Zelda
5	(4)	Parodius
6	(5)	Axelay
7	(-)	Super Mario Kart
8	(6)	Magical Quest
9	(8)	Super Castlevania IV
10	(N)	Another World

MASTER SYSTEM

Toda la ilusión del mundo para el ratón más atractivo del planeta. Una preciosa carátula y un adictivo juego dan vida al segundo Mickey.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Mickey II
4	(5)	Shadow of the Beast
5	(4)	Castle of Illusion
6	(-)	Alien III
7	(8)	Asterix
8	(N)	GP Rider
9	(10)	Bonanza Bros
10	(9)	Prince Of Persia

GAME BOY

La lucha está de moda. Con los puños, las piernas, en un ring o donde haga falta. Así se juega a «Best of the Best», y así se disfruta con él.



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	Batman: R. Joker
3	(5)	Star Wars
4	(3)	Turtles II
5	(4)	Track & Field
6	(N)	Best of the Best
7	(-)	Megaman II
8	(6)	Battletoads
9	(N)	McDonald Land
10	(-)	Nemesis II

TURBO GRAFX

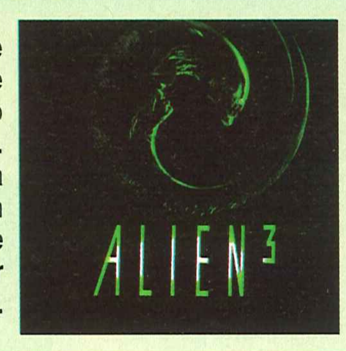
El «Gradius», un matamarcianos que se esperaba con gran impaciencia, no ha defraudado en absoluto a los aficionados al arcade.



1	(-)	PC KID 2
2	(-)	Bomber Man
3	(N)	Gradius
4	(3)	Operation Wolf
5	(4)	R-Type
6	(N)	Mr. Heli
7	(6)	Splatter House
8	(5)	Legendary Axe
9	(7)	Panza k. Boxing
10	(9)	Aero Blasters

GAME GEAR

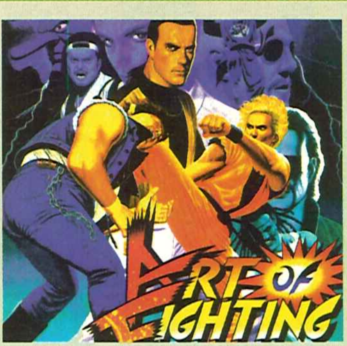
LaTeniente Ripley sigue haciendo estragos en Sega. En su última aparición en Game Gear se desmelena por completo.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Shinobi 2
4	(5)	Super Off Road
5	(N)	Alien III
6	(4)	Streets Of Rage
7	(8)	Chakan
8	(6)	Prince Of Persia
9	(N)	Battletoads
10	(9)	Alien Sindrome

NEO GEO

La escalofriante cifra de 102 megas indica bien claro que «Art of Fighting» es el juego de lucha más conseguido de todos los tiempos.



1	(N)	ART OF FIGHTING
2	(1)	Fatal Fury
3	(2)	Soccer Brawl
4	(3)	Last Resort
5	(-)	World Heroes
6	(4)	Magician Lord
7	(6)	Blue´s Journey
8	(7)	Mutation Nation
9	(-)	Baseball Stars
10	(-)	Andro Dunos

SÓLO PARA ADICTOS



LA REVISTA DE VIDEO-JUEGOS MÁS GRANDE DEL MUNDO

Ya a la venta en tu quiosco por sólo 225 pesetas.

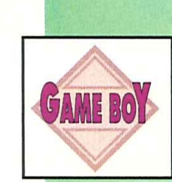
ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA ES DE CINE...

– PORQUE tu sueño de ser director y protagonista de tu propia película, se hará posible gracias a «Stunt Island».
– PORQUE podrás disfrutar con la solución a las arriesgadas aventuras de Murtaugh y Riggs a su paso por nuestras pantallas en «Lethal Weapon».
– PORQUE te esperan los secretos que se esconden en «X-Wing» la última producción de LucasArts, ambientada en la trilogía de la Guerra de las Galaxias.

y además...
– Información detallada de lo que ha acontecido en el CES de Las Vegas, la ciudad del juego, donde la calidad y cantidad de lo allí presentado os dejará con la boca abierta.
– Todos los pasos para convertir a los «Humans» en una raza completamente civilizada.
– Y sin perder el sentido del humor, iremos al rescate del príncipe bufón secuestrado en «Gobliins 2».

Acción, aventuras, peligros... Todo esto y mucho más lo encontraréis en MICROMANÍA.

LASERS & PHASERS







Golden Axe

Paisajes medievales, dragones, bandidos, enormes espadas y una inacabable acción es lo que os espera si utilizáis este sencillo truco. Cuando hayas agotado todas tus continuaciones, debes pulsar simultáneamente ARRIBA-IZQUIERDA y 1, y como por arte de magia recuperarás tres nuevas vidas.



Bubble Bobble

Un consumado consolega de León nos ha enviado una súper completa carta repleta de trucos, entre los que hemos elegido este. Si ya estás un poco aburrido de ver siempre los mismos escenarios y de acabarte este cartucho incluso con la mano zurda, prueba este password: VL+1. Conseguirás nuevas músicas, bellos colores y más dificultad.

Juan Diego Mordá Bueno (León)

Gauntlet



Nada mejor que una ración de passwords para saciar el apetito de combate de un guerrero desamparado. Ahí van: THE ELF: HPE-Z9H-ZOI KUNPCDIA THE VALKYRIE: HPE-Z9H-ZIZ KUNPCDIA THE WIZARD: HPE-29H-ZZI KUNPCDIA THE WARRIOR: HPE-Z9H-ZZZ KUNPCDIA Gracias a estas claves, empezarás en la habitación 5 con tus poderes intactos.

NOTA: Obsérvese la extraña coincidencia de algunos de los apodos de nuestros redactores con los protagonistas de este legendario juego.

Addams Family

Para todos los que creíais que de este juego ya se habia dicho la última palabra, un amable consolega de Palma de Mallorca nos ha recopilado todo un tratado de trucos. Ahí van. En la pantalla de HALL OF STAIRS, dirígete a la parte inferior izquierda y pulsa en el pad ARRIBA, buscando una puerta. Si la encuentras, entra en una habitación donde hallarás un corazón y una zapatilla juanto a tres vidas. Después te dirigirás a la parte superior izquierda buscando otra puerta, y llegarás a la pantalla BEHIND THE STAIRS.



Una vez allí, vete a la segunda puerta empezando por la derecha y coge el fezcoptero. Sal y vé a la puerta situada encima, allì encontrarás la 1-UP STAGE que contiene 23-1-UP. En el resto de habitaciones, podrás obtener gran cantidad de corazones, vidas y monedas, que sin duda te vendrán bastante bien.

Por si todo esto no fuera suficiente, ahí va una de passwords: 11111 = 100 vidas V9113 = 100 vidas y Pugsley y Fester rescatados VLR9L = 26 vidas y TODA la familia rescatada.



Alejandro Crespi Heredia (Baleares)

Battle Squadron

Hemos descubierto un estupendo truco para este veterano cartucho de la mayor de las Sega. Consiste en que una vez perdidas todas las vidas del segundo continue, si paramos el juego y cambiamos el joystick de port (es decir, sacamos la clavija y la introducimos en el otro conector de joystick), y luego empezamos a jugar con la nave dos (la naranja), como por arte de magia conseguiremos obtener un cargamento completo de vidas y Smarts Bombs.





Prince of Persia

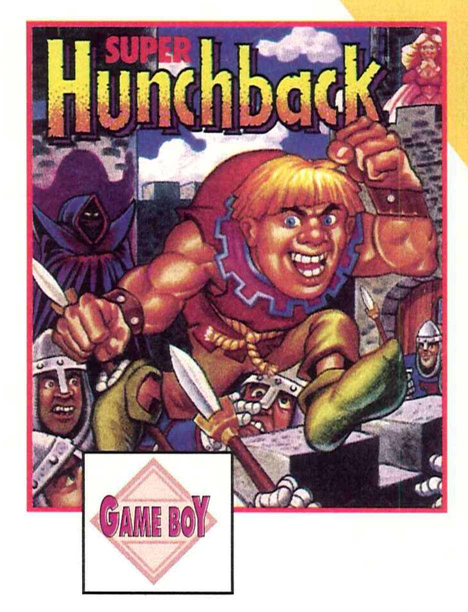
Si lo tuyo es ser un Príncipe de Persia, pero la dificultad de este cartucho te saca de tus casillas, prueba estos passwords y verás como se simplifica todo.



LEVEL 1 - AAAAAA
LEVEL 2 - GKMIFZ
LEVEL 3 - ILKKGD
LEVEL 4 - HILIEW
LEVEL 5 - MLKNIM
LEVEL 6 - MJNMHL
LEVEL 7 - IEGHCL
LEVEL 8 - LGGJEV
LEVEL 9 - JCKGBM
LEVEL 10 - KCIGBL
LEVEL 11 - PGKKFE
LEVEL 12 - SIKMHN
LEVEL 13 - ODDHCN
FINAL - SGFKFC

Iagoba Itsaso Bidaurrazaga (Bilbao)

Super Hunchback



Si este juego te joroba por su dificultad, te proponemos este truco para que no acabes tan encorbado como nuestro protagonista. Simplemente recolectando las letras que forman la palabra E X T R A, seremos recompensados por nuestra habilidad con una espléndida vida extra.

EA Hockey

MEGADRIVE

El público grita enfervorecido, las animadoras saltan de sus puestos, el hielo será el encargado de decidir quién será el campeón...

Si quieres averiguar cómodamente sentado en tu propio salón cuál es el desenlace del encuentro final entre USA y la antigua USSR, simplemente deberás introducir este código: G77JH232FVNT4SRS. Y si lo que pretendes es disputar la semifinal contra la USSR, el código será el : G77H502GK9VHWDPO





Darius Twin



Los trucos que más se agradecen son, por supuesto, los que se refieren a juegos extraordinariamente complicados como el que tenemos entre manos.

Si quieres conseguir 49 naves extras, debes, antes de nada, asegurarte de que tienes el joystick 2 conectado. Luego, en la pantalla del título, pulsarás los botones L y R del segundo pad, y las teclas SELECT y START del primero.



Pacmania

SEGA

Estamos dispuestos a ganarle la batalla al aburrimiento, aunque para ello os tengamos que descubrir nuevas fases en las que probar vuestras habilidades. En este caso, si en este PAC-MAN en tres dimensiones comemos todos los puntos menos las pastillas de poder (las que nos convierten en un come-fantasmas), y después nos dirigimos al objeto situado en el medio de la pantalla... ¡SORPRESA!

Goonies 2



Ahí va un truco de una lectora femenina, para todos los que creían que esto de encontar trucos no se les daba bien.

Consiste en un par de passwords para poder disponer de los 6 goonies y de la mayoría de de los utensilios. Tranquilos, son diferentes a los que publicamos en el HC Nº 15.

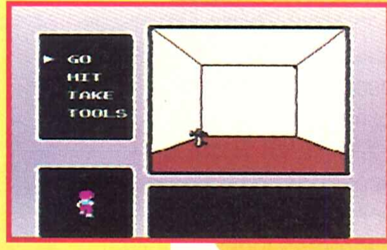
X4G N"4X '!6 M'{FLECHA HACIA ABAJO}X 0'G "?Y 4!6 MO{FLECHA HACIA ABAJO}I

NINTENDO

Por si fuera poco, nos cuenta que al empezar, si entramos por la segunda puerta y subimos por la escalera al agujero negro, llegaremos directamente al camino que nos dirige a salvar a la Sirena.

Por cierto, aprovechamos para recordaros que cuando nos escribáis, debéis indicar claramente para qué consola sirven los trucos.

Laura Cases (Valencia)





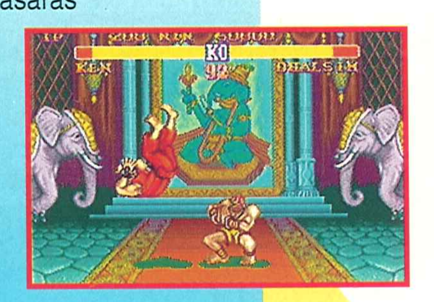
LASERS & PHASERS

Street Fighter II





Este mes, este bestial juego hace doblete con sus suculentos trucos. Cuando empieces a luchar frente a tu adversario y conozcas el escenario en el que estás, pulsa START en el pad y elige el luchador con el que estabas peleando. Luego, deja el pad y lucha con él. Cuando consigas derrotarle, verás como automáticamente se elimina, y pasarás a otro escenario. Repitiendo de nuevo todo este truco, podrás eliminar por la gorra a los siete primeros luchadores.



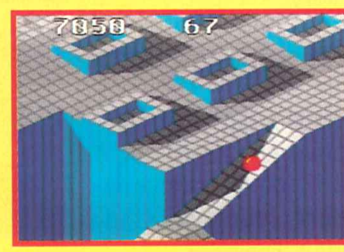
Aparte de esto, para acabar sin dificultad con Balrog debes utilizar a Honda. Nada más dar comienzo el combate, utiliza la palmada de las cien manos, y verás como tu contrincante no resiste ni diez segundos.

David Carreño Gutiérrez (Barcelona)

Darble Madness



Para todos los que pensaban que en este tipo de juegos nunca existirían trucos tan suculentos como los que acostumbramos a contaros, Sergio Olivar nos cuenta este. Si en el menú escogemos estas combinaciones: TEST FX:C TEST TUNE:6, accederemos a una nueva línea del menú, en la que podremos indicar el nivel que queremos visitar.



Del mismo modo, si elegimos el nivel de dificultad "0", conseguiremos inmunidad absoluta de tiempo.



Sergio Olivar Gómez (Valladolid)

Slime World

Nunca es tarde si la dicha es buena. Y en este caso, no hay mejor dicha que facilitarnos la tarea de acabar con este "viscoso" cartucho. Para ello, debemos poner las siguientes claves que nos mandarán casi hasta el final de las aventuras 1 ó 4.

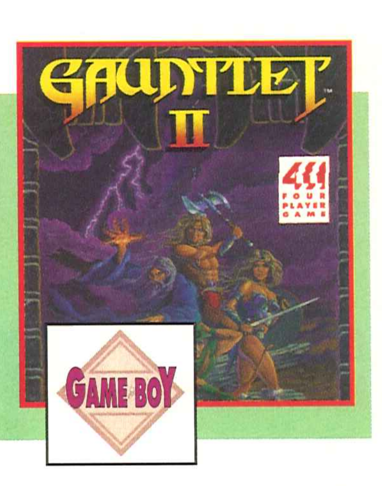
Para la aventura 1: 8FOBC8

Para la aventura 4: A48278

Recordad que al empezar debemos dirigirnos hacia la derecha, si es que no queréis volver al punto de inicio.

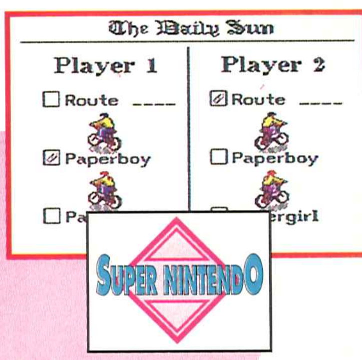
Joan Tubau Roselló (Barcelona)

Gauntlet II



Ya lo dice el refrán: "La paciencia abre todas las puertas". Pues bien, si nos aplicamos el cuento y en este laberíntico juego esperamos 100 segundos sin movernos, presenciaremos atónitos como todas las puertas se abren de golpe y nos dejan paso.





Paper Boy II

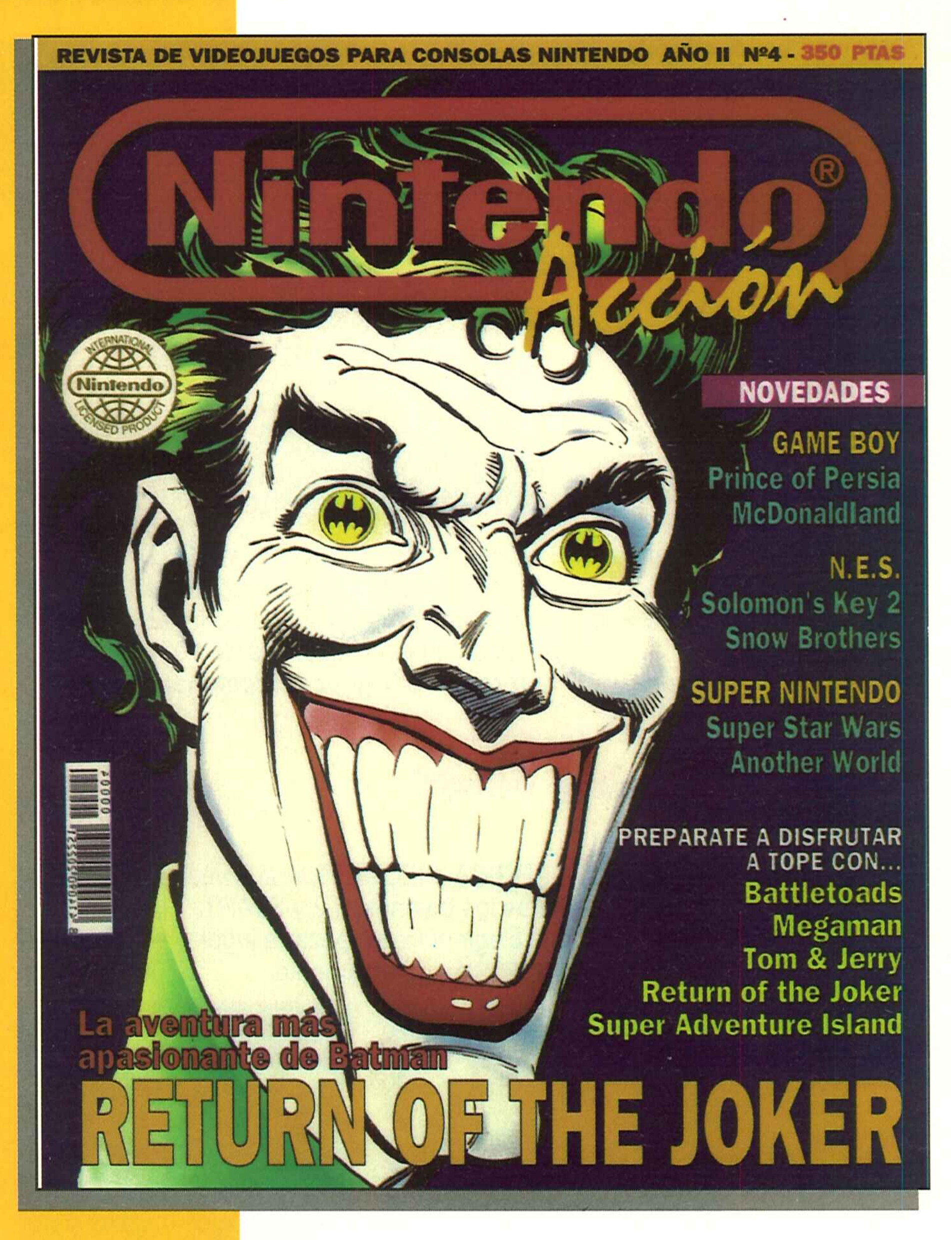
Para conseguir alcanzar los niveles superiores sin ninguna dificultad, elegiremos la opción ROUTE de la pantalla de selección de jugadores. Lo siguiente será introducir la clave 6479 y presionar DERECHA en el control-pad. Con esto, podremos hacernos acreedores del título de mayor repartidor de periódicos del reino.

Little Nemo: Dream Master



Todos tenemos la necesidad de soñar, incluso el protagonista de este juego. Así que le facilitaremos la tarea contándoos cómo podéis elegir cualquier sueño del juego. Para ello, esperaremos hasta que la pantalla del título aparezca, y después pulsaremos ARRIBA, SELECT, IZQUIERDA, DERECHA, A, A y B. Tras esta sencilla operación, podremos elegirlo con tan solo pulsar ABAJO, y basta con presionar el botón A para empezar a jugar.

ESTE NÚMERO DE NINTENDO ACCIÓN NO ES COMO PARA TOMÁRSELO A RISA



El **Joker** se ríe. Pero su sarcasmo tiene los días contados. Porque Batman ha vuelto. Y con él, los geniales chicos de Sunsoft. Dispuestos a dar guerra. Como nosotros. Que no sólo incluímos en nuestras Superstars al **Batman: Return of Joker** de N.E.S., sino que además acabamos con la sonrisa malvada del figurín de Game Boy. Pero no paramos. Hacemos exactamente lo mismo con la especie de sapos mutantes más valientes del universo, los **Battletoads**, con **Tom & Jerry**, con **Megaman** y con la aventura del chico de la isla. Para que disfrutéis. Que ya es bastante.

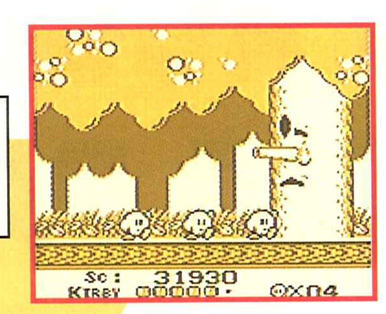
Claro que tampoco nos olvidamos de las estrellas del mes: **La Guerra de las Galaxias** en Super Nintendo, el **Príncipe de Persia** en Game Boy o el mismísimo **Solomon´s Key 2**.

¿Qué?, ¿es como para tomárselo a risa, amigo Joker?

EN SERIO, CORRE YA A TU QUIOSCO



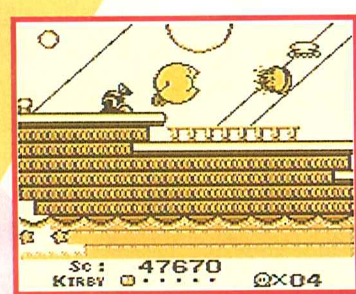
Kirby's Dream Land



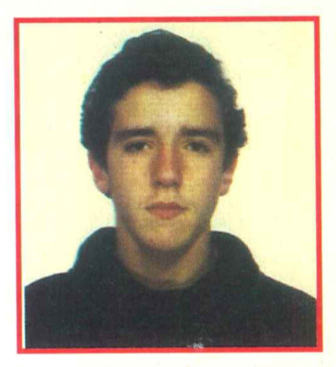
¿Qué tal, queridos consolegas? Seguro que mucho mejor cuando sepáis el siguiente truco para el juego de Game Boy Kirby's Dream Land.

Cuando aparezca la pantalla de título, pulsad a la vez las siguientes teclas: ARRIBA, SELECT y B. Seguidamente, tendréis un menú de opciones en el que podréis elegir vuestro número de vidas de todo tipo, y también, si seguís mi consejo, podréis escuchar toda clase de agradables musiquillas y efectos especiales.

David Puerto Rabal (Zaragoza)



Ninja Gaiden



Lo bueno, si bueno, dos veces bueno. Y si no que se lo digan a Jonathan, de Málaga, que nos envía este escueto truco.

Consiste en recopilar puntos de armas hasta lalcanzar los 999. Llegado a este punto, conseguiremos poderes infinitos hasta el final de la partida.

Jonathan Manzano (Málaga)



Street Fighter II









Jorge Criado Cutillas, lector de Barcelona, se queja de lo difícil que es que salga publicado uno de sus trucos. Pues bien, Jorge: recibimos cientos de cartas a la semana, de lectores deseosos de que sus trucos se publiquen; pero sólo criterios de novedad, utilidad y originalidad, así como las limitaciones de espacio propias de la revista, son los que nos decantan a publicar uno u otro truco.

Aclarado esto, allá va tu truco. Si acabas en el nivel 7 del ya archifamoso Street Fighter II sin perder ningún combate, aparecerá el STAFF en escenarios diferentes,así como doce luchadores, en lugar de los ocho habituales.

Thunderforce IV



Por si os pareció poco el truco del mes pasado para este trepidante matamarcianitos, apuntad este. Pulsando A y START en la pantalla de presentación, aparecerá un nuevo menú de opciones donde podremos ponernos la nada despreciable cifra de 100 vidas.

Llorenc Rodríguez (Barcelona)

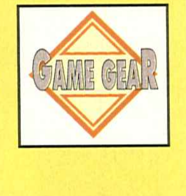
Streets of Rage



Ahora que acaba de aparecer en el mercado la segunda parte de este estupendo juego de mamporros, no hemos podido resistir la tentación de contaros un truco, para que no tengáis ningún problema a la hora de enfrentaros con los malos de la película.

Consiste en pulsar IZQUIERDA, IZQUIERDA, B, B, B, C, C, C y START cuando aparezca la pantalla de GAME OVER, y por arte de magia de los programadores conseguiremos continuaciones infinitas, aunque aparentemente se nos vayan agotando.

Psychic World



Si pulsas ARRIBA e IZQUIERDA a la vez que aprietas los botones 1, 2 y START, podremos elegir entre empezar a jugar en los niveles 1, 2, 3 ó 4 directamente.







LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

Este mes presentamos en exclusiva las imágenes inéditas de la última producción de LucasArts, el esperado «X-Wing». Además iluminamos los misteriosos laberintos de «Alone in the Dark» y llegamos al final de «Daughter of Serpents». También damos un exhaustivo repaso a los programas de máxima actualidad: «Stunt Island», «B-17 Flying Fortress» o «3D Construction Kit II» y revisamos todos los juegos de rol de la historia del Pc en un amplio reportaje. Todo ello sin olvidar los discos de portada que llevan a vuestras pantallas las demos de «QuickIt», «Stunt Island» y «Space Quest I», más dos animaciones realizadas con el «3D Studio» y las mejores escenas y demo jugable de «Transarctica».

CLAVES PARA APROVECHAR LA MEMORIA DEL PC

650* PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 5

ARTE DIGITAL
3D STUDIO
Imagen sintética profesional

X-WING
Siente la fuerza de la Guerra de las Galaxias

INFORME
JUEGOS DE ROL
Todos los programas de un género fantástico

CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...
ALONE IN THE DARK
DAUGHTER OF SERPENTS

2 DISCOS
6 MEGAS DE INFORMACIÓN
ALTA DENSIDAD
LAS MEJORES DE... DEL MOME...
STUNT ISLAND • ISHA...
TRANSARCTI...
SPACE QUEST I • QUICK...
ANIMACIONE...
3D STUDI...

HOBBY PRESS

MICRO pc manía

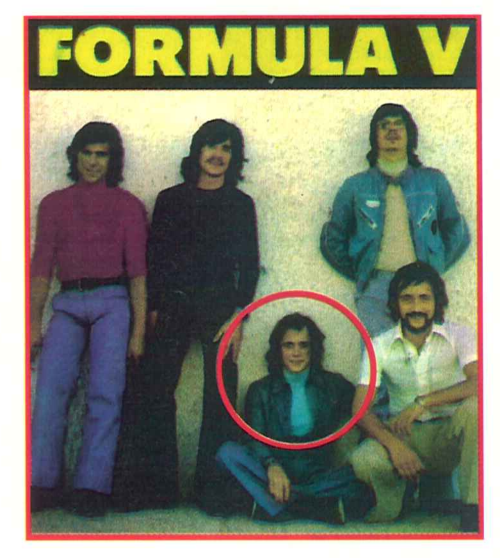
¡Ya a la venta el número 5!

¡Qué LOCURA!

DIBUJO DEL MES



Nueva princesa para Mario.
Mario se había quejado: "basta ya de princesitas cursis y ñoñas". Y le han hecho caso, ahora tiene una nueva motivación para emprender esas largas, arduas y peligrosas aventuras. Por una princesa así, vale la pena arriesgarse. **Juan B. Villas (Zaragoza)**



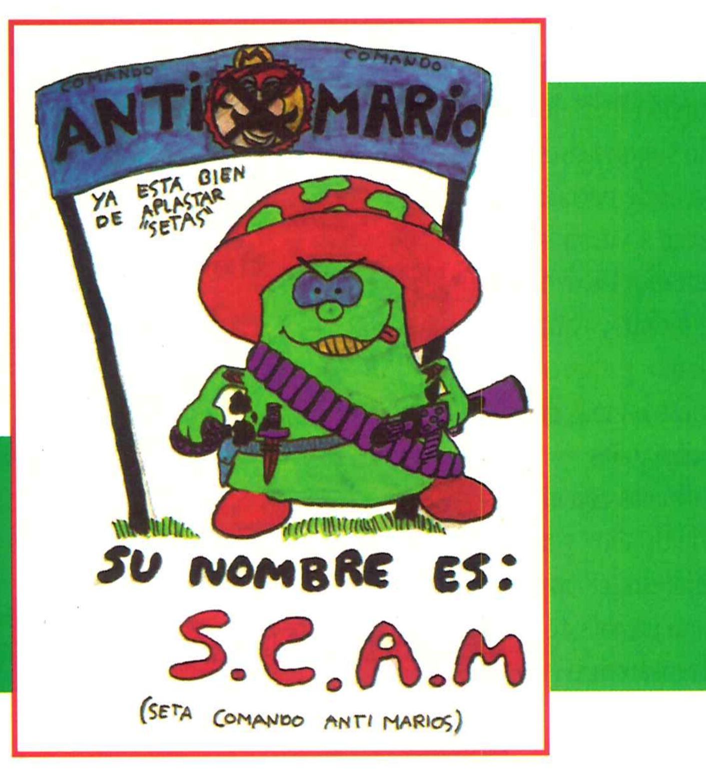
PACO PASTOR: DEL DISCO, AL CARTUCHO

Seguramente estaréis pensando que nos hemos vuelto locos al incluir en estas páginas la portada de un disco de Fórmula V. Pues no, estamos completamente cuerdos. Lo que ocurre es que ha caído en nuestras manos un vinilo de tan popular grupo español de los años 70 -los de "Eva María se fue..."-, y no hemos podido resistir la tentación de contaros que el vocalista de aquel mítico grupo, Paco Pastor, es el actual presidente de Sega. Curioso, ¿verdad?. Por cierto, si no recordáis ningún hit de Fórmula V, preguntad a vuestros queridos ancestros, seguro que ellos se acuerdan de alguno. ¡Je, je, je!!.

PROTAGONISTA TÚ

Nuestro consolega Alejandro Dehoa Alonso de Asturias, ha cambiado los papeles con Mario. El barrigudo italiano estaba un poco cansado de tanta aventura plataformera, y Alejandro estaba aburrido de jugarlas delante del televisor.
Pues como somos unos santos, hemos decidido ayudar tanto al italiano como al asturiano, y con unos cuantos retoques aquí y allá...





MASCOTA DEL MES

SETA ANTI-MARIOS.
Se llama SCAM, está armada y es muy peligrosa. Su misión es impedir que se pisotee ni una seta más. Su más acérrimo enemigo es Mario, el más feroz aplasta-setas de todos los tiempos. Cuidado Mario, que van a por ti.
Jesús García Lázaro (Zaragoza).



1er CERTAMEN DE DIBUJO DE ERBE

Con motivo del concurso "Pura Dinamita", Erbe patrocinó el primer certamen de chistes, comics y dibujos, sobre el tema de los videojuegos. El ganador de este súper concurso ha sido **Carlos Javier Olivares Sánchez , de Madrid,** quien ha recibido como premio nada menos que una Super Nintendo y un Mario Paint. Los hay con suerte, ¿verdad? Pues nada, no os desaniméis que Erbe recibirá con gusto vuestras colaboraciones... ¡aunque esto será ya el próximo año, claro!

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
MEGADRIVE	Smash T.V.	Home Alone	Burning Force
M.SYSTEM	Space Gun	Wimbledon II	M. of Darknes
GAME GEAR	Putt & Putters	Pengo	Psiquic World
S. NINTENDO	Paper Boy 2	PGA tours golf	King of the M
NINTENDO	F. Players Tennis	Paper Boy 2	Total Recall
GAME BOY	Fighting Simulator	Paper Boy 2	Top Gun

COLABORADORES.

Han colaborado en la confección de esta lista los consoleros de pro:
Ventura Mon Blach (Asturias).
Manuel José Lara Villagordo (Alicante).
José Cruz Clemente (Vizcaya).
Antonio Jesús Fernández (C. Real).
Javier Ramajo Sotomayor (Sevilla).

EL SENSOR

MOLA

- Que los precios de las consolas bajen.
- Que Hobby Consolas regale pilas.
- Que aparezcan personajes que rivalicen, como Mario, Sonic o PC Kid.
- El Game Master.
- La sección de Yen. Es divertidísima.
- El «Street of Rage II» de Mega Drive.
- Que aparezcan más juegos con 16 megas.
- Todo el equipo de Hobby Consolas.
- Que el papel de esta revista sea ecológico.
- La forma tan sincera y divertida de hablarnos de los juegos.
- Los dibujos de la sección ¡Qué locura!

NI FU NI FA

- Que aparezca la Súper Nes en la contralista.
- Que el «World Of Illusion» sea tan fácil.
- Que no se puedan usar los cartuchos extranjeros en consolas españolas.
- El «Risky Wods»... Aunque sea español.
- El «Sonic 2» de Master System.
- Que haya tanta publicidad en la revista.

NO MOLA

- Las "abundantes" novedades para Lynx.
- Que digan que los videojuegos son perjudiciales para la salud.
- El precio de la Turbo Express.
- Que Japón quede tan lejos.
- Que hablen mal de las consolas en los medios de comunicación.
- Que para comprarse un juego haya que ahorrar tanto tiempo.
- Que en Hobby Consolas ya no haya pasatiempos.

Colaboradores

José Cruz Clemente (Vizcaya)
Juan José Blanco (Barcelona)
Guillermo Juliá Barceló (Baleares)
Iván Rodríguez Suárez (Madrid)
Alejandro Molins García (Murcia)
Manel González Otero (Lérida)
Ricardo Peñalver García (Zaragoza)

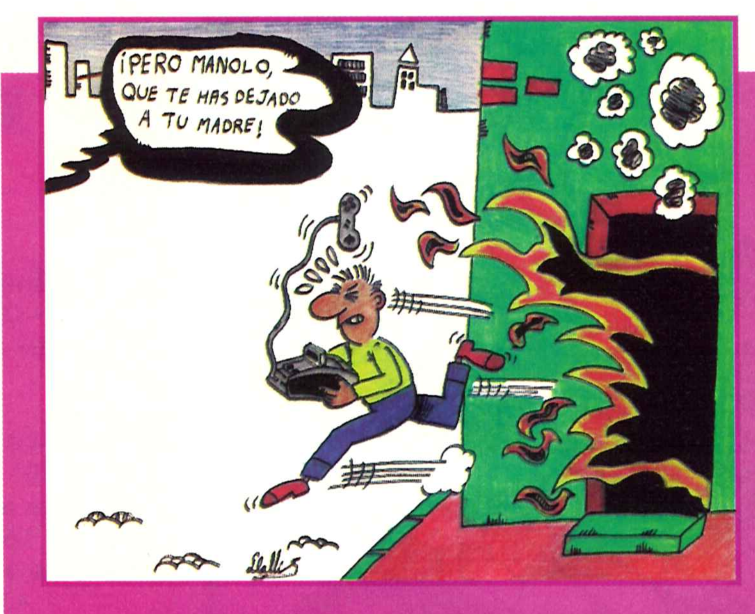
¡Qué LOCURA!



La revancha de Sonic-Blanka.

Hace un par de números, fuimos testigos de excepción de cómo Ma-Ryo derrotaba a Sonic-Blanka. Ahora volvemos a dar la exclusiva: Sonic-Blanka quiere ansiosamente la revancha. Lo que está por ver es que Ma-Ryo acepte el reto. Ya os contaremos...

Juanjo Oliva (Barcelona).



Las consolas y los juegos primero

Ante casos como este, no hay lugar a dudas: la consola es lo primero. Por lo menos eso opina el vicioso consolero **Alejandro Villar (Córdoba)**, que está dispuesto a todo con tal de salvar el pellejo de su Super Nes. En el fondo, estamos seguros de que volvió a por su madre.



Tarta de cumpleaños.

No es de extrañar que Koopa desconfíe de Mario, a la vista de los destellos que se escapan de los ojos del italiano. Además, la velita de la tarta tiene un aspecto de lo más sospechoso. No sé vosotros, pero yo no probaría ese pastel por mucho que Mario diga que tiene un sabor "explosivo".

Isidoro Sánchez (Valencia).

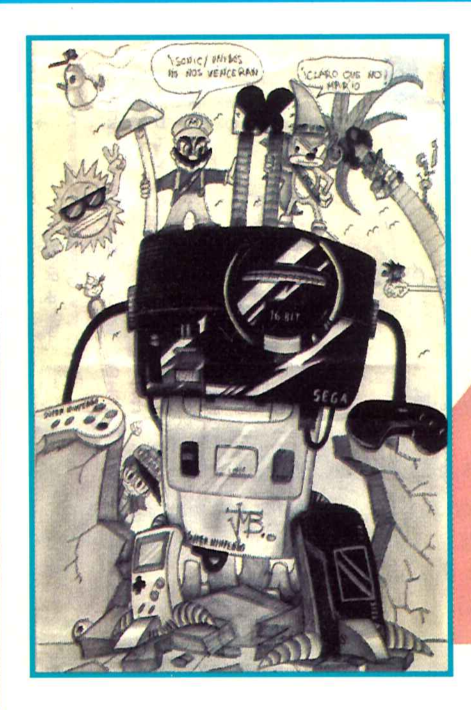


Sega Meninas

Esta moderna obra de arte trata de hacerse un hueco en el mercado internacional, y de convertirse en un clásico.

No es que nos parezca mal, pero tenemos una ligera duda... ¿No os recuerda a algo?

Alejandro Cordero (Málaga).

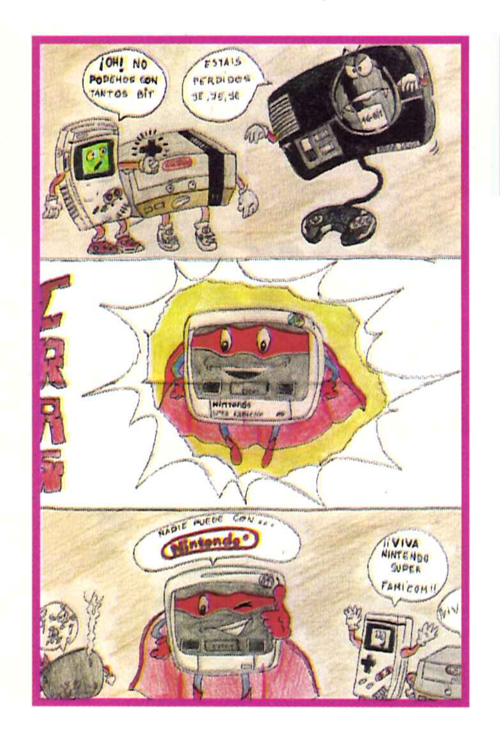


Unión consolera.

Uniendo fuerzas y dejando de lado las rivalidades, se pueden hacer muchas cosas.

Para demostrarlo, Mario y Sonic se han aliado para crear esta espectacular Super-Mega Consola, capaz de acabar con cualquier competencia. Aunque con semejante tamaño, no sé si va a tener mucho éxito.

Antonio Jesús Lara (Tarragona)



El conde Megadrácula

Con el grito: "los bits son la vida", la vampírica Mega Drive se abalanzó sobre las pobres e indefensas Nintendo y Game Boy. Cuando todo parecía perdido, apareció la matavampiros más poderosa (por aquello del Súper Castlevania), y con sus colores disolvió las tinieblas. De todos modos, la familia Nintendo no podrá dormir tranquila, porque Megadrácula no ha sido destruida y ha jurado venganza...

David Fernández Ortega (Madrid)



Problemas de vestuario

Cuando Sonic se convirtió en una estrella de Sega, le llenaron los armarios de ropa para que estuviera siempre presentable. Pero, con tanto vestuario, ahora se hace un lío y no sabe lo que ponerse. **Roberto González (Vizcaya)**



El cerebro de la bestia.

Como podéis apreciar en estas viñetas que nos ha enviado **David Leache (Navarra)**, lo de llamar a la S.N. cerebro de la bestia no es ninguna tontería publicitaria. Directita de Japón, llegó la horrible bestia que prestó su cerebro para que disfrutemos como enanos a los mandos de la 16 bits de Nintendo.



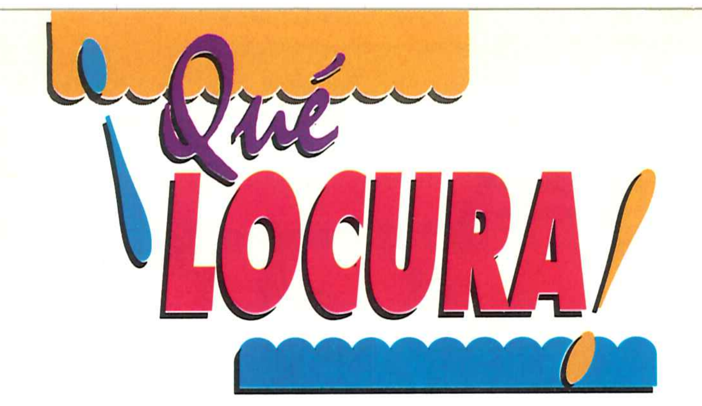
Dime, espejito mágico...

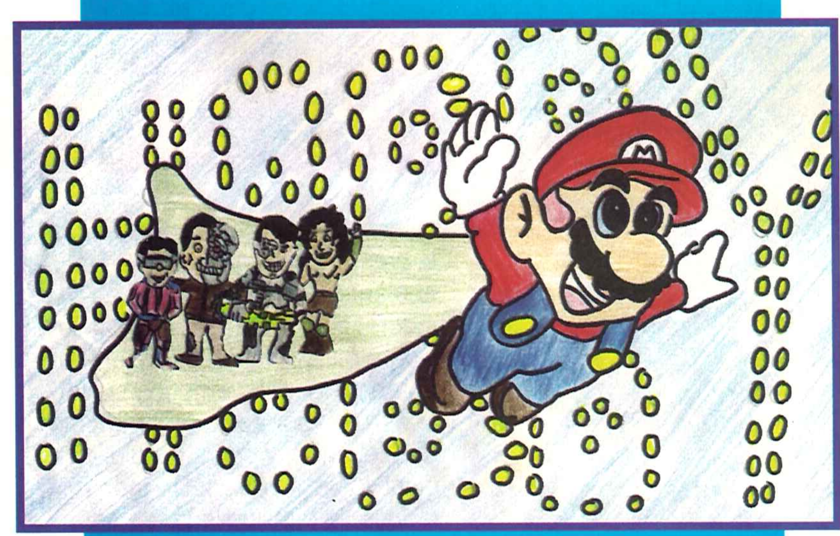
Siempre lo hemos dicho: más vale maña que fuerza. Y si no, observar el sistema tan estupendo de acabar con todos los bichos feos de la pantalla, que se ha montado nuestro querido consolega **Rodrigo Jiménez (Guipúzcoa)**. Y es que no hay nada como una mente despierta, pensar un poco y tener siempre un buen espejo a mano.

El banquete de Mario



Mario ha invitado a todos sus consolegas a un banquete en el que no faltará de nada. Habrá setas salteadas, tortilla de setas, setas al ajillo, setas en almíbar y pudding de setas. Desde luego, por setas que no sea...**Felipe Ladrón (Barcelona)**.

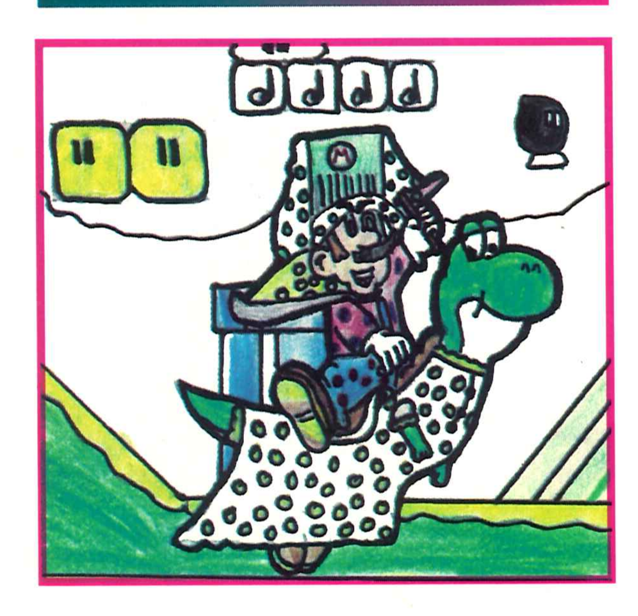




Super Mario y las monedas mágicas

Si sois unos avispados observadores, os habréis dado cuenta de la palabra mágica que conforman las monedas que debe recoger Mario. Parece que nuestra consolega **Beatriz Caballero (Madrid)** tiene serias pasiones con la revista, sus redactores, Super Mario World e incluso con las monedas. ¡Hala, a disfrutar con el dibujito!

Los lunares de Mario



Mario y Yoshi no desaprovechan oportunidad alguna para divertirse de lo lindo. Así que, como llegan los carnavales, han decidido desempolvar sus trajes sevillanos y marcarse una juerguecita andaluza por todo lo alto. De bailoteo no sabemos cómo andarán, pero seguro que dan el golpe con sus disfraces... **Francisco Mezcuz (Madrid)**

El desplante de Chun Li

La rápida y pizpireta luchadora del S.F. II ha decidido que sólo saldrá con aquel luchador que se deje gana por ella. No parece muy legal, pero cosas peores se han visto, ¿verdad? **Gorka Odrizola (Vizcaya)**



Caballerosidad ante todo



Como en algún dibujillo de esta estupenda sección se criticaba la falta de caballerosidad de Sonic, el puercoespín ha decidido vestirse al más puro estilo "caballero andante", para acallar de una vez por todas las malas lenguas. **Raúl Barroso (Salamanca)**



¿Bolas de Dragón?

Ya conocemos las aventuras y desventuras de Goku en su interminable búsqueda de las Bolas de Dragón. Lo que no sabíamos era que tanto jaleo con las dichosas bolas era sólo para jugar una partidita de billar, en la que se decidiría el ganador de una Super NES. Hay que ver a lo que se puede llegar para conseguir una dieciséis bits...**Gorka Odriozola (Vizcaya).**



Siempre en medio

Y es que los padres no van a aprender nunca. No entienden que no es recomendable pasar por delante de la tele, cuando estamos dándole a la consola. En condiciones normales, tan solo perderemos una vida. Pero si estamos jugando con el Súper Bazooka de SN, el resultado puede ser algo más aparatoso. Que se lo pregunten al padre de **Daniel Pascual (Madrid)**.



Los inventos de Panoramix

El druida de la archiconocida aldea gala ha logrado concluir su último y mejor invento. Y no sé porqué, me da que tiene algo que ver con las consolas.**Joan Carles Triginer (Lérida)**

Sonic-Rambo



La nueva imagen de la estrella de Sega dista mucho de ser simpática e inocente. Sonic ya no salta sobre sus enemigos, sino que los amenaza con un Magnum del calibre 44 y se ciñe las espinas con una cinta militar al más puro estilo Stallone. **Rafael Córdoba (Lérida)**



Planeta Sega.

Nuestros corresponsales en el planeta Sega nos han mandado esta instantánea de los consolegas Sonic y Sparkie con algunos invitados. Se trata de invitados de excepción: Goku (que ya le conocéis por la tele), Arale y Gachán (los dos procedentes de los comics, aunque los consolegas catalanes y valencianos también pueden disfrutar de las aventuras televisivas de estos personajes). El motivo de tan original visita ha sido el de convencer a los responsables de Sega de que hagan un juego donde compartan protagonismo Goku y Sonic.

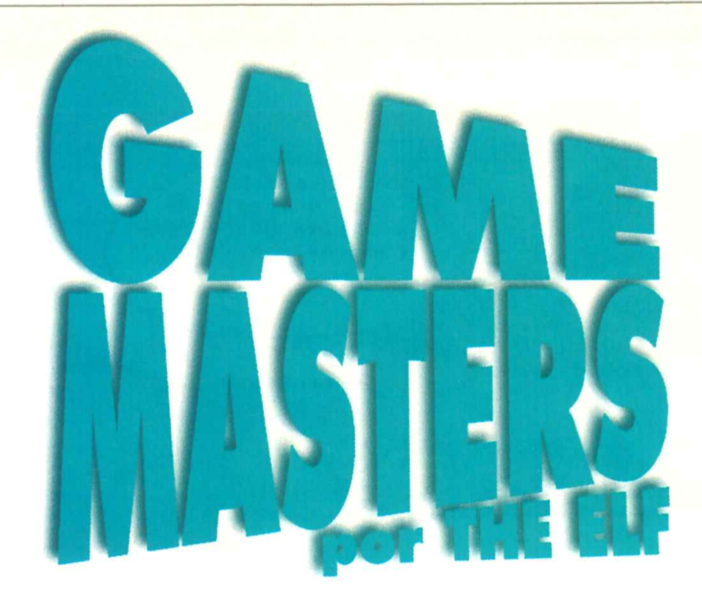
A ver si es verdad y se llega a algún tipo de acuerdo, para que todos podamos participar en sus aventuras.

Delfina Palma (Valencia).

¡QUÉ CARA MÁS DURA!



Es que hay algunos padres que ya, ya... Mucho que si el niño me pedía una consola y yo que soy muy bueno se la regalo; que me parece una pérdida de tiempo, pero si te empeñas... ¡Y luego no hay manera de moverles de delante de la pantalla! **Ricardo Córdoba (Lérida)**





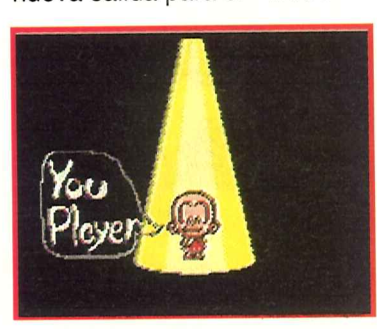
Este mes os voy a proponer un interesante menú de sabrosas noticias que incluye, atención, un pequeño pero intenso vistazo a la poderosa «Turbo Duo», las primeras informaciones sobre un sistema de video juegos revolucionario: el «3DO», los últimos apuntes de la maravilla tridimensional «Star Fox» y algunas novedades realmente deliciosas. Allá vamos...

Empiezo con noticias felices. Por fin he conseguido la «**Turbo Duo**», amigos. Tras varios meses de espera y una lucha sin cuartel con los responsables de aduanas de este país, ha caído en mis manos el genial artefacto de NEC. Y lo primero que me ha sorprendido de esta maravilla es su alucinante diseño y el acertado color gris oscuro que confiere a la Turbo



un aspecto de potencia y poder realmente devastadores.

Y lo segundo, la cantidad de novedades que la Turbo Duo incorpora con respecto a sus prdecesores: PC Engine, Turbo Grafx, Core Grafx, CD ROM y CD ROM 2. A saber: la posibilidad de utilizar «**Turbo Chips**» y «Compact Disc», una nueva salida para el «Turbo



Pad», que nos permitirá en un futuro **conectar la consola a un PC y a un Macintosh**, y una valiosa salida de cascos con volumen incluído.

Además de la consola, un mando, la fuente de alimentación y un cable de vídeo, **Turbo Technologies** ha incluído en el pack un excelente sexteto de juegos que por sí solos sobrepasan el precio de la consola.

En uno de los Compact Disc encontraréis las aventuras del héroe de Turbo Grafx, **Bonk`s Adventure** y **Bonk`s Revenge,** y el alucinante «shoot'em up» **Gate of Thunder**, uno de los mejores matamarcianos que jamás he visto. En este Compact de tres juegos también os veréis las caras con el excelente **Bomberman**. Pero está escondido y hay que hacer una triquiñuela para acceder a él.

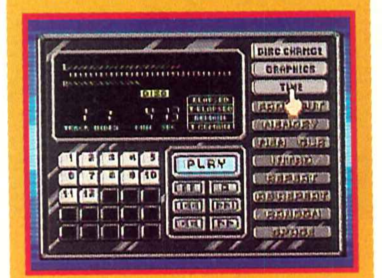
Los juegos de rol **«Y's»** e **«Y's II»** se encuentran en el otro CD ROM -os sorprenderán sus secuencias animadas de gran belleza-, mientras que «**Ninja Spirit**», el otro juego que se incluye, llega en formato «**Turbo Chip**».

Si en vez de introducir un Compact de juegos, hacéis lo propio con uno de **música**, un gigantesco menú aparecerá en pantalla y os permitirá realizar todo tipo de acciones sobre el **Compact y los CD+G**, que además contienen gran información gráfica.

Y de momento no hay nada más. Termino con una pantalla del menú de CD ROM, y un vistazo a los mejores juegos que tengo en Turbo Duo. Para que, bueno, vayáis alucinando.



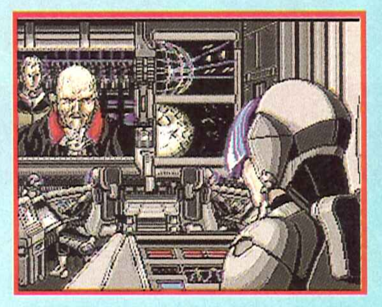
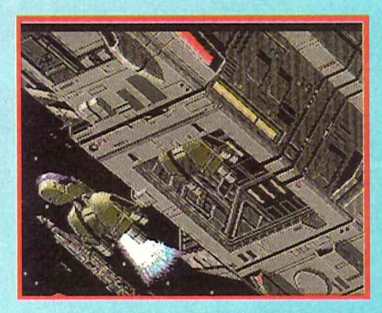
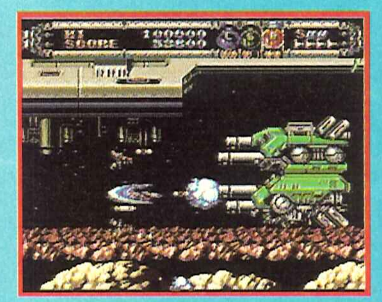
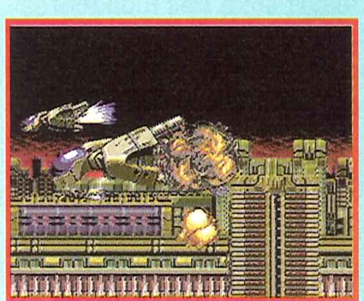
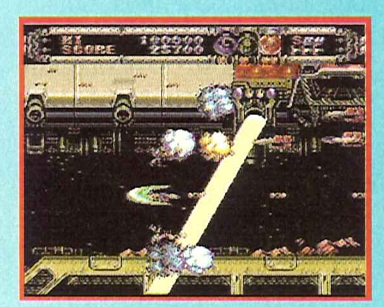
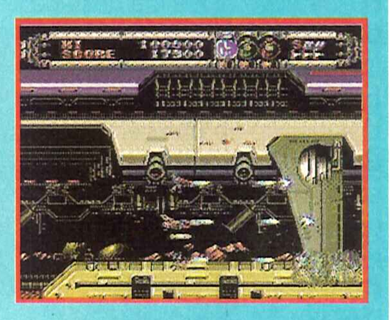
Menú CD ROM

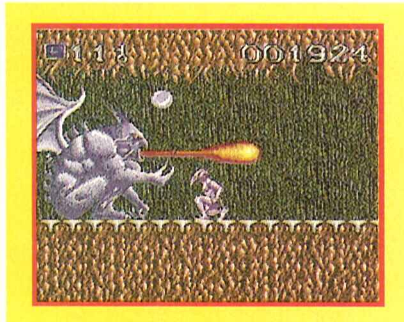


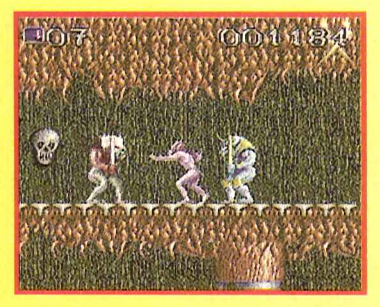
Este impresionante menú os permitirá acceder a los Compact Disc musicales, CD+G o a la música de vuestros juegos en CD ROM. Si os fijáis en él atentamente, observaréis que, además de las funciones normales de un lector de Compact, como Play, Stop, avance rápido o Pausa, incluye interesantes posibilidades. Por ejemplo: Un ***Fade Out****, para finalizar suavemente las canciones,* ***Intro****, cuatro tipos de* ***Time, Repeat, Random*** *y hasta un* ***display*** *de diez teclas para seleccionar* ***cortes y programar*** *el tiempo de la intro.*

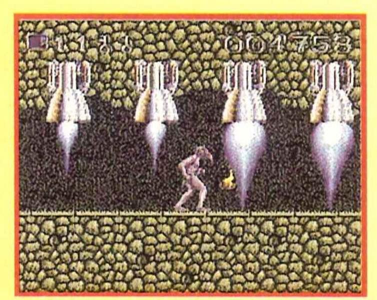
Gate of Thunder

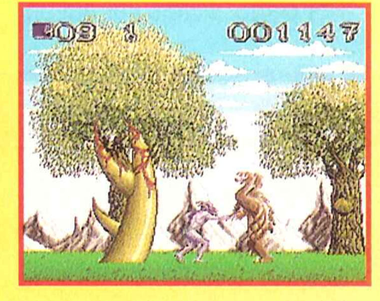
La sensación de la temporada se llama «Gate Of Thunder», es un genial **matamarcianos** de Hudson Soft y tiene una habilidad especial para colocarnos a los mandos de una auténtica máquina recreativa. **Siete niveles**, una larga intro, **seis armas** diferentes, disparos reversibles y una **jugabilidad total** son la carta de presentación de este crack de **Turbo Duo** que, junto al despliegue técnico, incorpora una banda sonora **CD puro Hard Rock** de lo más movido y alucinante del planeta.

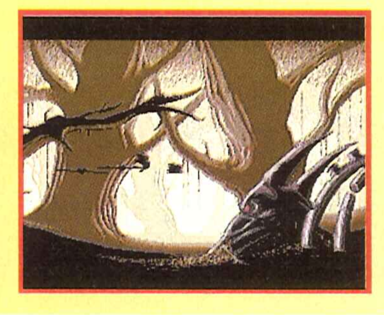













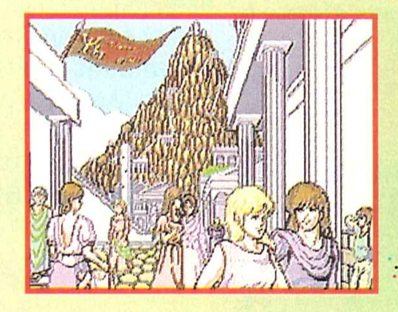


Shadow of the Beast

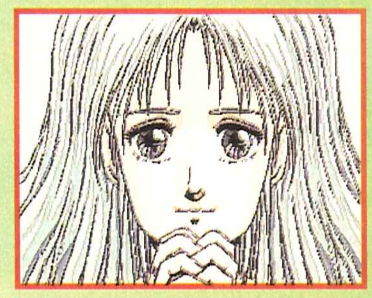
El mito de Psygnosis regresa con gran fuerza a la Turbo. Con fuerza y respeto, porque no sólo **mantiene** las increíbles cualidades **técnicas** de su versión Amiga, sino que además incopora una **banda sonora espeluznante,** saludos David Whittaker, y escenas animadas que aumentan la **tensa atmósfera** del juego. Los planos de **scroll**, la **música**, la **animación**, y una **jugabilidad mejorada** siguen siendo sus puntos fuertes.

Y's Book I y II

Esta clásica aventura al más puro estilo **Legend of Zelda**, también pertenece al pack de Turbo Duo y, pese a estar en formato **CD ROM 2,** continúa siendo uno de los clásicos de la escuela **NEC** y **Hihon Falcom**. Su historia nos sumerge en una **bella leyenda** de un mundo que pasó de la luz a la oscuridad, y que ahora necesita nuestro poder supremo para restablecer la paz de nuevo. Las **intros y la música CD** son realmente sorprendentes y genuinas.







News for Nintendo, Sega, T.T.I. y Neo Geo

Antes de comenzar esta gran y jugosa lista de novedades me gustaría dar una noticia que me ha impactado: **Nintendo Japón** ha adquirido los derechos de distribución de **Bandai Europa**, con lo que la compañía nipona pasa a encargarse de la distribución directa de sus productos en **Gran Bretaña**, **Francia** y **Benelux**. A partir de ahora, Nintendo estará un poquito más cerca de nosotros.

Y empezamos con el show Nintendo y su laaaarga proposición de novedades para este año. La propia compañía japonesa nos tiene preparadas un buen par de sorpresas: la primera incorpora el genial **chip FX** para meternos de lleno en una carrera de naves futuristas al más puro estilo de F Zero, sólo que con dos jugadores simultáneos. Su nombre: **Super Hero Racing**. Y la segunda es un **simulador de minigolf de fantasía** llamado **Special Tee shot**.

Más cosas. Si sois unos fanáticos de las recreativas de SNK, ya os podéis ir preparando para dos bombazos. Uno, **Sunsoft** ha adquirido los derechos y licencia del **World Heroes**. Dos, el alucinante **Art of Fighting** tiene prevista su aparición de aquí a unos meses. Contará con más niveles que la propia máquina y el zoom del original.

Por otra parte, **Capcom** tiene previsto el lanzamiento de **Aladdin**, de Walt Disney, de **Gooftroop**, protagonizado por Goofy y, atención, de **Final Fight 2,** para dos jugadores simultáneos y la posibilidad de elegir entre **tres luchadores** (quizá uno de ellos sea Chun Li). Y por último, también anunció la versión de **Mega Man** para la Super Nintendo, ¡no puedo esperar!

A los amantes de las carreras de coches, **Gremlin** les tiene preparada una sorpresa alucinante: **Nigel Mansell's World Championship**. Un súper juego para un campeón, de una sensación de velocidad realmente prodigiosa y una increíble cantidad de opciones.

Exhaust Heat 2 o **F1 Roc 2**, nombre americano, de Seta, intentará poneros los pelos de punta con el **nuevo chip** que acelera la **velocidad del procesador a 8 Mhz,** y con el **modo 7** a tope.

Por cierto, si véis por ahí un jueguecillo de **THQ**, llamado **Road Riot** -conversión de la máquina de Tengen-, evitadlo a toda costa. Es un consejo.

Otros lanzamientos interesantes que os voy a contar de manera telegráfica son: **Yoshi's Cookie** de Bullet Proof, **Sengoku**, la máquina de SNK, un alucinante juego de estrategia llamado **Dominus,** de alucinantes gráficos y programado por Asciiware, **Super Turrican**, de Factor 5, **Equinox**, la **segunda parte del Solstice** programada de nuevo por Software Creations, **Super Aquatic Games**, **Whirlo**, un adictivo y entrañable juego de plataformas que pronto os enseñaré, y **Congo's Caper**, la segunda parte de Joe & Mac.

Por último, no perdáis de vista dos excelente **clones de**

3DO: LA REVOLUCIÓN ESTÁ EN MARCHA

Parece que por fin, la unión entre **Time warner**, **AT&T**, **MCA** y **Matsushita** ha dado su fruto. Después de tres largos años de desarrollos y testeos, el nuevo sistema de videojuegos que revolucionará el mundo ha dado sus primeros pasos. Estamos hablando del **3DO** (Three Dimensional Optics), una innovorada máquina que basa gran parte de su poder en la **tecnología CD.** Inventado y desarrollado por **Trip Hawkins**, un hombre muy unido a **Apple** y **Electronic Arts** (fundó esta última), el corazón principal de esta bestia de videojuegos es un procesador **RISC de 32 bits** similar al que utilizan los **Apple Newton**, sólo que con una velocidad que alcanza los **25 Mhz**. Algunos detallitos técnicos sobre esta joya:

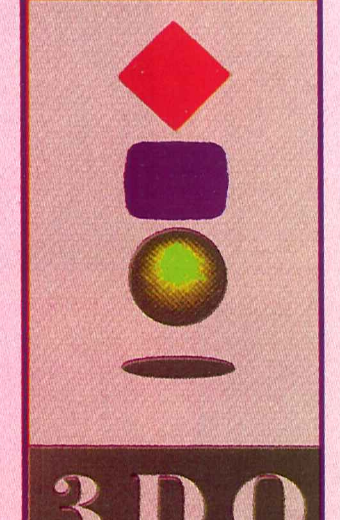
Su **memoria interna** alcanza los 16 megabits (todo un record) al tiempo que garantiza un **mínimo acceso** al Compact Disc, eliminando las contínuas llamadas al disco tan enormemente populares en **Mega CD** y **Turbo Duo**.

Sus **múltiples coprocesadores** le permiten realizar por hardware **rotaciones multiaxiales**, **scaling**, **zoom**, y **degradados** simultáneamente.

La **paleta de colores** asciende a **16 millones** y puede presentar en pantalla desde **32.000** hasta **16 millones** en los modos altos de resolución.

Su **chip de sonido** está capacitado para utilizar **QSound** y **Dolby Surround**.

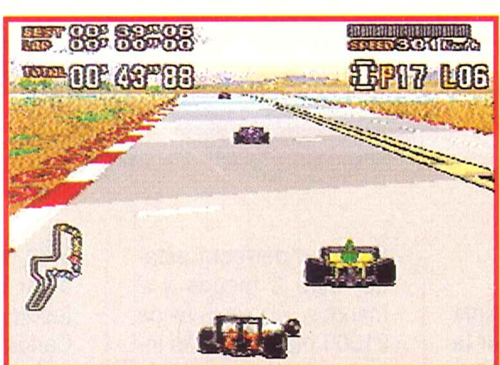
De momento no se saben muchas más cosas. En el próximo C.E.S. se desvelarán todos los secretos, pero os puedo asegurar que más de cuarenta compañías están interesadas en el tema (**Ocean**, **Virgin**, **EA**, **Paramount**, **Spectrum Holobyte**, **Interplay** **Maxis**) y que los planes de lanzamiento le sitúan en tiendas **U.S.A**. allá por **otoño**, a un precio de 700 dolares, **¡77.000 pts!** con juegos de la talla de **PGA Tour Golf, Sim Earth, Jurassic Park ...**



Características técnicas:

Procesador: 32 bits RISC.
Memoria: 16 megabits.
Velocidad: 25 Mhz.
Paleta de colores: 16 millones.
Periféricos: MIDI, Video, 8 control pads y compatible Photo CD.







Street Fighter 2: **Power Moves,** de Kaneko, y **Dead Dance** de Jaleco, no tan bueno como el anterior pero muy divertido.

Y vamos a por Sega, Mega Drive y Mega CD. Primero, la propia Sega, que ya tiene previsto el lanzamiento de un arcade de lucha estilo **Street...**, preparado para ser utilizado con el mando de seis botones de próxima aparición. Para que no os quejéis os diré el nombre: **Real Fighters**.

Namco, por su parte, estrenará las terceras partes de dos clásicos que no necesitan presentación: **Splatter House 3** (dedicado a Némesis) y **Rolling Thunder 3** (también para él).

Turno para el **Mega CD** y su incesante diluvio de juegos. Por fin aparecerá para este formato el-alabado-por-todos **Captain Commando**. Otro crack, **Final Fight,** saldrá en CD y con dos jugadores simultáneos. Asi como la versión platino del mega hit de Capcom, **Strider,** con la coletilla De Luxe y el **Snow Bros**, también de Capcom.

Hay rumores por parte de **Konami** sobre la posible conversión de algunos de sus clásicos para Mega CD: **Parodius**, **Orius**, **Contra Spirits** y algún capítulo de la saga **Gradius**.

Las máquinas recreativas **Mad Dog Mc Cree** y **Gallagher's Gallery** (basadas en imagen real) también esperan ser convertidas a este formato. Como el genial **Golden Axe 3,** del que pronto tendréis noticia en cartucho y en CD.

JVC, tras presentar su **Jaguar**, lanzará el clásico de 16 bits **Heimdall**. Y **Taito** tiene preparada la conversión de ese genial clásico llamado **Ninja Warriors**.

Desde el planeta Sega, de momento nada más...

Turbo Duo nos ofrece una corta pero también suculenta lista de títulos y licencias. Antes de nada, os recordaré que esta consola contará a partir de primavera con su versión **20 megas del Street Fighter 2**. Y ahora, a la faena.

Los amantes de los juegos prohibidos recibirán con los brazos abiertos la tercera parte de **Dragon Knight**. Y los empedernidos del **beat' em up** pronto podrán disponer del **Riot City** de Hudson Soft.

Más. **World Sports Competition** permitirá la participación de **cinco jugadores simultáneos** a través de 18 eventos de todo tipo: atletismo, tiro, natación y mucho más.

Los excelentes shoot' em ups de **Compile: Spriggan** y **Spriggan mark 2**, de fama mundial en todo Japón, saldrán **a la venta en los E.E. U.U**. y muy pronto os hablaré en profundidad de ellos.

Otros títulos de Turbo Duo que me han llamado la atención son: **Jim Power**, **Bonanza Bros** y la **segunda parte de Gate of Thunder**, un súper mata-mata llamado **Lords of Thunder** que mejora, incluso, el aspecto técnico de la primera parte.

Y termino. Neo Geo y Sony se han unido para crear el **CD ROM** de este Rolls-Royce de las consolas, pero sus características se mantienen en el más absoluto de los secretos. Por lo demás, atentos a los salones recreativos porque pronto veremos el **Sengoku 2**.

The Elf



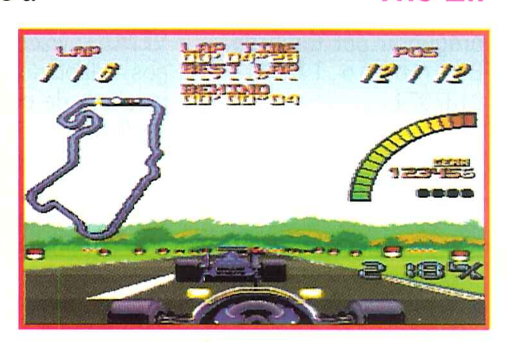
Fantástico Star Fox



Como sé que queréis saber más y más cosas sobre este fenómeno de la tecnología, os remitiré a mis últimos y novedosos informes. Tomad nota:

- Los **programadores** de este mito tridimensional son el genial **Jez San** y su grupo de programación **The Argonauts**. Estos muchachos fueron los encargados de crear, hace una buena cantidad de años, el **Star Glider 1 y 2**, dos geniales arcades espaciales con toques de simulación. Si tenéis buena memoria, encontraréis relaciones entre la **nave de Star Fox y la del star Glider 2**.
- Para que os hagáis idea de la relevancia del lanzamiento, **Nintendo América** ha adquirido **un millón de cartuchos Star Fox** en el primer pedido. ¡Vaya expectativas!
- Por problemas de copyrights y similitudes entre nombres, es posible que en España y otros países europeos el **juego no se llame Star Fox**. ¿Cuál será el **nombre definitivo**? ¿**Super Fox, Super Galactic Fox**?...









La Gran

INTERCAMBIOS

CAMBIO juego «Super Mario» o «Earth DF» de Super Nintendo, por el «Squadron», o los vendo. También vendo Lynx con 5 juegos. Preguntar por Jorge Nimo.TF:986-365920. Llamar por las noches.

CAMBIO una consola Mega Drive con 2 mandos a distancia, Power Base Converter, 7 juegos; una Game Gear con lupa, alimentador, Master Gear Converter y un juego, por un ciclomotor. Preguntar por Angel Herraiz. TF:966-214942.

CAMBIO el juego «F-Zero» de Super Nintendo por el «Super Mario Kart». Pago la diferencia. Preguntar por Javier de la Parra.TF:91-3721905.

INTERCAMBIO los juegos de Mega Drive «Alex Kid» y «Last Battle» por «Super Real Basket» y «Revenge of Shinobi». Si no pueden ser esos juegos, por cualquier otro que mole. Debes preguntar por Eduardo Escribano.TF:91-6137074.

DESEO cambiar la Master System II incluyendo 2 juegos, por la Game Boy con un juego. Llamr y preguntar por José Carlos Flores.TF:925-810984.

QUIERO intercambiar los juegos «Mickey Mouse II», «Fortress of Fear» y «Doble Dragon II» por cualquiera de estos otros: «Kick Off», «Bart vs the Juggernauts» o «Tiny Toon». Preguntar por Fernando Anguiano.TF:93-2261599.

CAMBIO la consola Master System II por la pequeña Game Boy. Debes preguntar por Eneko.TF:94-4154586.

INTERCAMBIO varios juegos de la Super Nintendo, Igbit y para Pc. Preguntar por Raúl Valenciano.TF:96-6674354.

CAMBIO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Turtles in Time» y «Findl Fight», por la consola Game Gear (a poder ser con juego «Sonic»), a algún consolega residente en Barcelona. Preguntar por Roger Nonell.TF:93-2121345.

QUISIERA cambiar el juego «De Enduro Racer», si fuera posible por alguno de estos otros: «Action Fighter», «Secret Comand, «Global Defense» y otros más para la consola Master System II. Preguntar por Antonio Galán.TF:926-311089.

VENTAS

VENDO Lynx con 14 juegos, adaptador a la red, mechero de coche, bolsa de transporte y visera solar. Precio razonable a convenir. Preguntar por Carlos Catalá.TF:96-3518278. Llamar por las tardes.

VENDO juegos de Game Gear: «Columns» (3500 ptas), «Sonic» (4000 ptas) y «Castle of Illusion» (4000 ptas). Sólo dentro de la región de Murcia. Preguntar por Rogelio Zamora.TF:968-423600.

VENDO Mega Drive de Sega en perfecto estado, más 2 juegos y 2 mandos. El precio es de 21000 ptas. Si estás interesado, llama al 96-5153132. Preguntar por Gerardo Muñoz.

OCASION UNICA vendo consola Nintendo 8 bits, con 2 mandos y 4 juegos: «Super Mario Bros», «Tetris», «Super World Cup» y «Bart vs Space Mutants». Sólo por 5000 ptas. Debéis preguntar por Eloy Hernando.TF:91-7787365.

VENDO 7 juegos de Master System por 15000 ptas. De regalo, un control pad y un juego. Preguntar por Joaquín Manso.TF:91-8455180.

VENDO Master System II con 5 juegos. Prácticamente nueva. Valorada en 31500 ptas. También vendo Game Boy con 3 juegos. Poco uso. Por 3000 ptas. Preguntar por Rubén Merino.TF:91-6875798.

VENDO el «Altered Beast», «Herzog zwei», «Italia'90» y «Mystic Defender». Todo por sólo 8000 ptas ó 2000 ptas cada juego. Son de Mega Drive. Preguntar por Llorenc.TF:93-7840432.

VENDO diversos juegos de Game Gear por 4000 ptas cada uno. Preguntar por Inko.TF:943-130749.

VENDO Master System II con un control pad, más los juegos «Alex Kid in Miracle World», «Sonic», «Sonic 2» (nuevo), «Taz-Mania» (nuevo) y «The Cyber Shinobi». Todo por sólo 20000 ptas. Interesados llamar días laborables a las 5:30 tarde. Otras horas dejar mensaje en contestador. Preguntar por Carlos Giménez.TF:973-610523.

VENDO consola Super Nintendo más 2 pads y 10 juegos. Todo al precio de 30000 ptas. Preguntar por Salvador Pascual.TF:96-2872486.

COMPRA

COMPRO una consola Neo Geo con 2 mandos y el juego del «Soccer Brawl» o alguno similar. En perfecto estado, por 50000 ptas. Llamar por las tardes y preguntar por Julio Valdés.TF:91-7720180.

COMPRO los juegos: «Moonwalker» y «Taz-Mania» al razonable precio de 6000 ptas, para la consola Master System II. Debes preguntar por Fermín.TF:95-4160657.

COMPRO los siguientes juegos de Lynx: «Rampage», «Shanghai», «Pit Fighter», «Rampart», «Paperboy», «Blue Lightning» y cualquier simulador deportivo. Preguntar por Héctor.TF:91-5473124.

COMPRO una consola Mega Drive incluyendo algunos juegos. Debéis preguntar por Luis Alberto.TF:91-8033498.

ME GUSTARIA COMPRAR una Game Boy o una Game Gear, a ser posible sin juegos y que estuviera en buenas condiciones. Los interesados debéis llamar al TF:93-3003149 y preguntar por Edgar González.

HOLA soy de Madrid y quisiera comprar las instrucciones de «Bart vs The Space Mutants» de Nintendo. Llamar al TF:91-3144958. Preguntar por José Manuel.

COMPRO juegos de Super Nintendo que estén como nuevos, a buen precio. Llamar noches al 91-3260204. Preguntar por Miguel.

COMPRO el juego: «Asterix» o «Champions of Europa» para Master System II, al precio de 2500 ptas c/v. Preguntar por Diego Otero.TF:986-322117.

COMPRO el juego «Doubble Dribble» de Nintendo por 4000 ptas. Preguntar por Juan Carlos.TF:93-6689335. Llamar entre las 13:30 y 15:00 horas.

DESEARIA COMPRAR una Game Gear por valor de 10000 ptas. Máximo tiempo de uso, un año y medio. Con un juego incluido, a ser posible que me lo manden lo más rápido posible. Que funcione perfectamente. Preguntar por Pablo Rodríguez.TF:981-763448.

VARIOS

COMPRO-VENDO-CAMBIO diferentes juegos para Atari-Lynx. Llamar al 983-343049 a partir de las 14:30 y preguntar por Fernando González.

VENDO O CAMBIO el juego «Castlevania II» (poco uso) de Nintendo, por el «The Flinstones» o por cualquier otro que sea bastante bueno. Llama y pregunta por Susana.TF:91-6513744.

Ocasión

DESEO CAMBIAR o vender varios juegos de la Nes. Son muy baratos. Son: «Soccer», «Kung Fu», «Metal Gear», «Hypper Soccer», «Mario Bros» y «Goal». Llamar al mediodía de 14:30 a 17:15 o por las noches de 22:00 a 23:30. Preguntar por Alberto Cerro.TF:954-618263.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Master System: «Aztec Adventure» y «Ghost House». Cambio estos dos juegos por el«Trivial Pursuit». Preguntar por Rubio Toledo.TF:958-811421.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos: «Populus», «Wrestle War» y «Arrow Flash» a cambio de algún otro juego buenecillo. Los tres juntos o por separado. Preguntar por Víctor Abad.TF:976-554171.

CAMBIO Y VENDO juegos de Master System y de Super Nintendo. Sólo residentes en Córdoba. Preguntar por Manuel Gallardo.TF:957-273973.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de la Nes: «Mach Rider» (con menos de un mes), «Soccer» y «Popeye». Todo junto está valorado en 12.300 ptas. Los vendo por sólo 6.500 ptas o los intercambio por algún otro juego del mismo precio. Preguntar por Javier Palacios.TF:952-722391.

ME GUSTARIA VENDER diferentes juegos de Nintendo a buen precio, y comprar juegos de Super Nintendo también a buen precio . Debéis preguntar por Miguel Fernández.TF:974-361768.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Game Boy: «Wizaras & Warriors», «WWF Superstars», «Robocop», «NBA All Stars» y «Spiderman». Además busco gente para formar un club. Preguntar por Sergio Galdón.TF:96-1854468.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos: «Populus», «Alex Kidd» y «Spiderman» de Master System. Preguntar por Aarón Mora.TF:972-334011.

CLUBS

ME GUSTARIA formar un club de consoleros de Game Boy y Mega Drive. Para formar parte, sólo debéis mandar una carta con dos fotos, y os mandaremos el carnet gratis. Preguntar por Tony Burgos. TF:93-3712837.

SI QUIERES formar parte del club Robotknic, llama al 964-474232 o al 964-472043 de 12:00 a 1:00 horas y de 5:00 a 10:00 horas. Las diez primeras cartas tendrán una Game Gear de regalo. Sorteo mensual. Preguntar por Antonio Marqués.

QUISIERA contactar con chicos/as para cambiar juegos, trucos o cualquier cuestión referente a la consola Master System II. A ser preferible de la provincia de Lérida o sus alrededores. Preguntar por Jordi.TF:973-269876.

SI TIENES una Game Boy, una Master System o un ordenador, escribe a Jacobo para intercambiar información.TF:922-616792.

DESEO formar un club de Super Nintenderos para intercambiar trucos y juegos. Interesados deben llamar al 94-6772143. Preguntar por David Reza.

DESEARIA formar un club de consolegas poseedores de cualquier consola. Para más información llamar al 95-4833796.

ME GUSTARIA hacer un club de Mega Drive con niños/as de Gerona, para intercambiar juegos y hablar de las novedades que salgan al mercado. Preguntar por Albert Pairó.TF:972-234262.

LOS QUE TENGAN una Super Nintendo y quieran formar un club en Tenerife y alrededores- para cambiar juegos y demás, llamar al 922-229941. Preguntar por Juan Pedro.

SI TIENES una consola Sega, Nintendo y un ordenador, Megafox es tu club. Llámanos cuanto antes. Recibirás tu carnet gratis. Preguntar por Paul Michael.TF:922-287085.

SOMOS dos chicos de Sevilla de 16 y 13 años de edad, que hemos formado un club de Sega y Nintendo. Necesitamos gente. Preguntar por Alberto Aguado.TF:95-4221113.

LA GRAN OCASIÓN

○ COMPRA ○ INTERCAMBIO ○ VENTA ○ CLUBS ○ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA.............................. TLF..............................

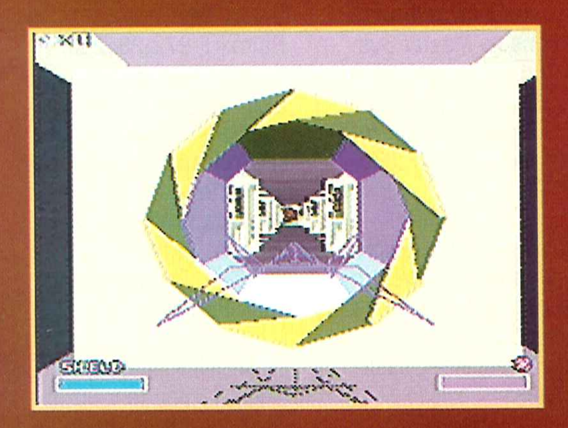
• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».**• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SUPERVIEW



star fox



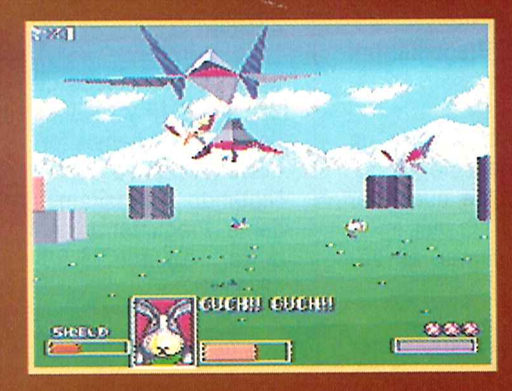


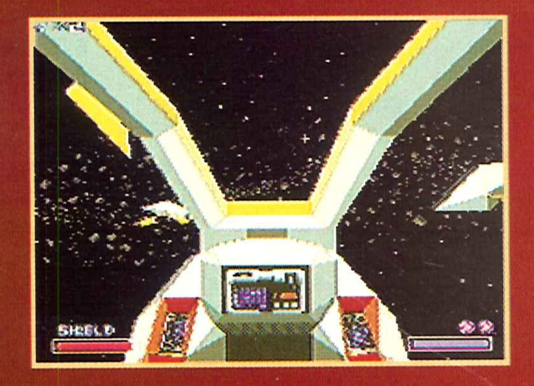
Atención el futuro está servido

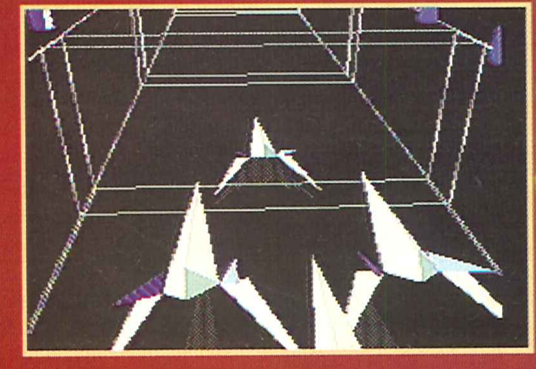
Parece que esta vez va en serio. Los chicos de Nintendo están dispuestos a revolucionar los esquemas del videojuego hasta límites insospechados. Para ello, han elegido la atractiva combinación matamarcianos-simulador, con el fin de dejar a sus predecesores a la altura del betún. STAR FOX contiene, por primera vez en la historia de los videojuegos, el Super Chip FX, capaz de realizar lo hasta ahora irrealizable.

El primer y abrumador impacto os llegará con el uso de gráficos de polígonos, de tal forma que tengan la capacidad de girarse, para crear un extraordinario efecto de tres dimensiones. Pero esto es sólo el principio, porque el Super Chip FX dispone de un número infinito de posibilidades casi inimaginables. Atentos: puede cambiar de escala los objetos de forma independiente, es de cinco a seis veces más veloz que el CD-ROM, la velocidad de los cálculos es tal que los cambios de escala son







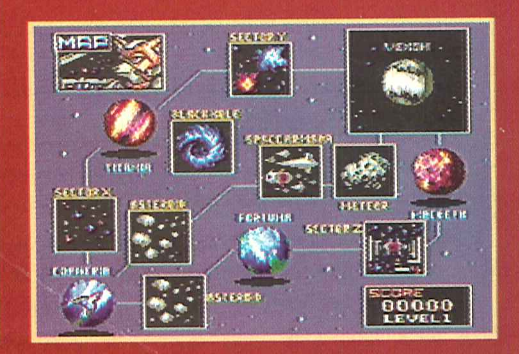












another world



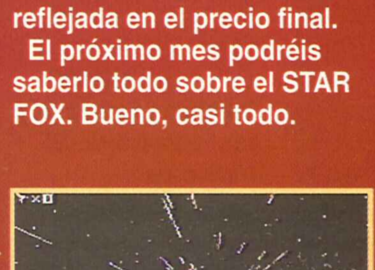
Otro mundo, otra historia Muy poco ha tardado en aparecer la versión para Mega Drive del impactante Another World, que ya habéis visto comentado en este número para la Super Nintendo. De esta forma, el próximo mes ya estará disponible para las dos 16 bits, uno de los juegos más interesantes de las últimas fechas. Y es que el Another World va camino de convertirse en un auténtico clásico del mundo de los videojuegos. Dentro de treinta días, ningún consolero podrá poner la mínima disculpa si no disfruta ya de este extraordinario juego.





suaves y continuados, las perspectivas en tres dimensiones se realizan en tiempo real, y un largo, larguísimo etcétera. Y no os asustéis, porque la inclusión de este "invento" no se verá reflejada en el precio final.

El próximo mes podréis saberlo todo sobre el STAR FOX. Bueno, casi todo.



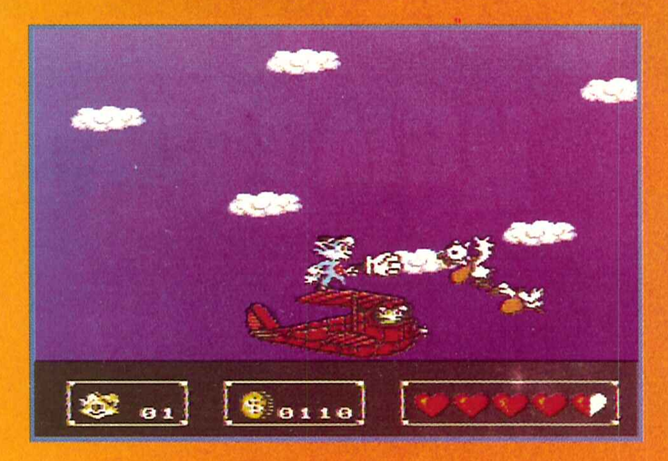


rockin'kats

Un gato de altos vuelos. Willy y su novia Jill forman la pareja de jazz con más ritmo y marcha que se había visto nunca en Nueva York. Desgraciadamente, el jefe del crimen organizado de la zona, Mugsy, se ha encaprichado de Jill, y en un descuido de nuestro gatuno amigo Willy la ha secuestrado. Ahora Willy ha de salir al rescate de su amada, recorriendo peligrosísimas calles y enfrentándose a los secuaces del malvado Mugsy. Y podéis creernos cuando os decimos que atravesar el peligroso oeste, pasar un día en el parque de no-atracciones o convertirse en un as de la aviación no es nada sencillo. Si eres capaz de aguantar hasta el mes que viene, podrás ver lo divertidas que pueden resultar las aventuras de este gato rockero.







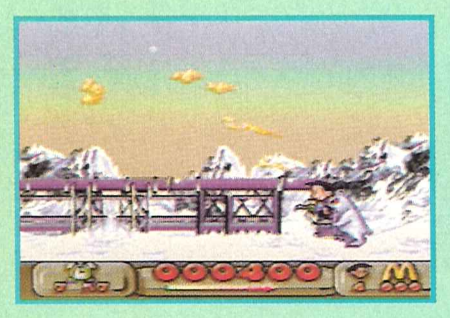


SUPERVIEW



global gladiators

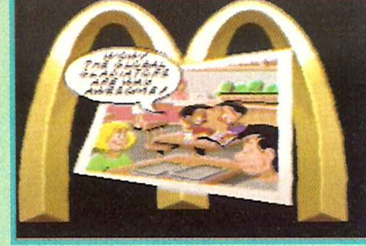


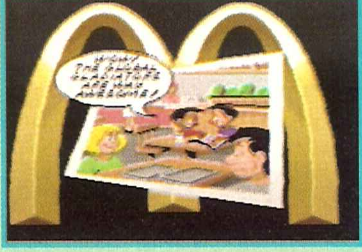


Eme que eme Los ingleses de Virgin Games parecen mantener buenas relaciones con la todopoderosa multinacional de las hamburguesas, McDonalds. Tanto es así, que el próximo mes saldrá a la venta "Global Gladiators", un curioso juego de plataformas donde "los reyes de la carne picada" ponen un importante granito de arena.

El caso es que un intrépido y divertido jovencito, recorre un extraño mundo plagado de babosas, mucosas y otros extraños y asquerosos seres. El objetivo del mencionado muchachito consiste en recoger todas las "emes" (de McDonalds, claro) que aparezcan en el susodicho territorio. Su única ayuda será un inverosimil arma que dispara un potingue naranja, y unos contenedores que le ayudan a saltar más alto. Todo ello a lo largo de distintas fases.

No os apuréis. Dentro de muy poco os daremos más información sobre el tema.





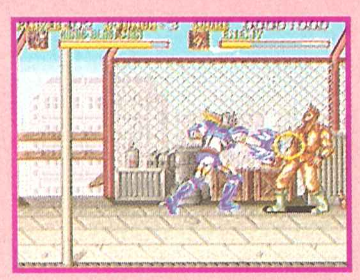


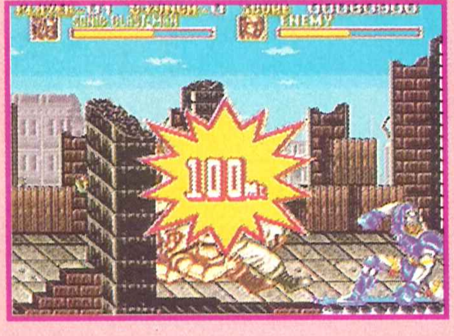


SUPER NINTENDO



Puñetazos a la velocidad del sonido. La ciudad ha sido tomada por los maleantes. El índice de delincuencia ha aumentado en un 200% en los últimos años. Pero no importa, existe un antídoto. Preparaos para alucinar con un espectáculo cargado de toneladas de acción y peleas, porque Super Nintendo nos traer un héroe robótico, capaz de atizar los golpes más increíbles. Así que no os durmáis en los laureles. Una ciudad al borde del caos os aguarda en el próximo número.



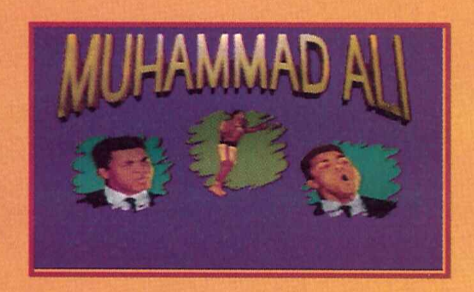






muhamed ali

El regreso del mas grande .¡Increíble! Muhamed Ali, antes conocido como Cassius Clay, no ha colgado los guantes. Sabemos de buena tinta que el próximo mes volverá al ring para meterse directamente en tu Mega Drive. Para los amantes del boxeo en particular, y del deporte en general, es, sin duda, una grata noticia. Un auténtico muestrario de precisos "jabs", potentes "ganchos' y espectaculares K.O's nos esperan en el Campeonato del Mundo de los Pesos Pesados.



Además, podréis disponer de hasta nueve boxeadores más, y de un sinfín de opciones que os contaremos en el próximo número de esta revista.

sonic blastman



desert strike

Operación tormenta del desierto

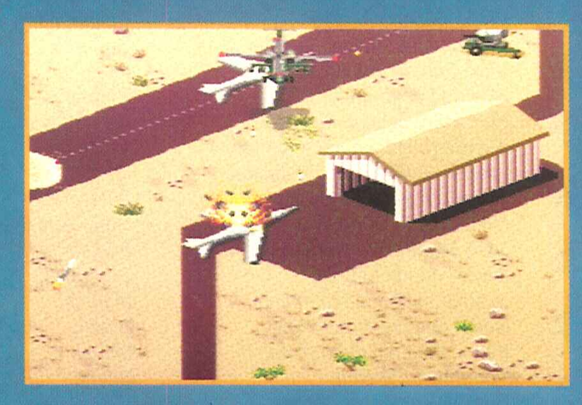
La llamada "Guerra por Televisión", llega en breve a la pantalla de vuestras consolas. Esta vez es Super Nintendo, y no la CNN, quien os acerca el conflicto del Golfo hasta vuestras casas. Todo ello gracias a Desert Strike, un extraordinario simulador que satisfará a los más exigentes. El vehículo elegido para realizar las peligrosas misiones, es un helicóptero ultramoderno, equipado con el más completo armamento y de una maniobrabilidad asombrosa. Los objetivos a cumplir por los pilotos norteamericanos son tan complejos como atrayentes: rescatar prisioneros, destruir instalaciones , secuestrar altos mandos e infinidad de historias más. Conque ¡en pie soldados! La paz mundial depende de vuestra habilidad.













Resultado del Concurso ¡FELICES NOVEDADES!

SUPER PACK: Consola Super Nintendo
+ Super Mario World
+ Street Fighter II

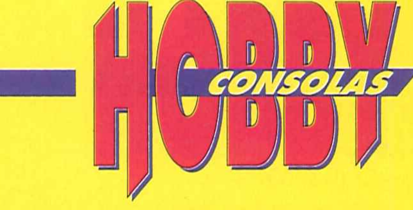
Narcís Bartira Bota, Gerona.
Rodolfo Rojo Jiménez, Villarcayo.
Francisco Muñoz Jiménez, Sevilla.
Miguel Angel Rial Quintela, Santiago de Compostela.
Juan Antonio Garrido Campillo, Murcia.
Rafael Escalante Ortíz, Sant Feliu de Llobregat.
Nicolás Vicioso Roncero, Madrid.
Antonio Hilario Zamora, Terramelar Paterna.
Jose Buigues Garrido, Sagunto.
Vicente Jose Fores Lambies, Valencia.
Jon Unda Ibarrondo, Gernica.
Jordi Vogeli Jove, Barcelona.
Alejandro Clavero Chicano, Velez.
David Arnal Roig, Alacuas.
Marc Gómez Aparicio, Martorelles.
Segundo Calvo Ropero, Leganés.
David Llorente Ruíz, Madrid.
Ivan Martínez Burgues, Alcáñiz.
Sergio Díez Casado, Madrid.
Javier Pascual Cloute, Monachil.

SUPER PACK: Consola Game Boy Tm + Super Mario Land 2
+ Megaman 2 + Kirby's Dream Land
+ Wizards and Warriors + Super R.C. Po-Am

Marc Ginestón Pacheco, Palau de Plegamans.
Aritz Urrutiaziorraga, Las Arenas (Getxo).
Maineto Rosales González, Arico el Viejo.
Jorge Francisco Muñoz Martínez, Madrid.
Jose Manuel Roanes Campos, Barcelona.
Miguel Angel de la Mata Rodríguez, Madrid.
Jaume Moncanut Olivera, Figueras.
María Preciosa Vázquez Seoane, Barcelona.
Sergio Fernández Santiago, Madrid.
Luis Adolfo Oltra Gil-Morte, Valencia.
Victor Fernández Llopis, El Prat de Llobregat.
Carlos Dagnino Navarro, Zaragoza.
Jose Luis Romero Cano, Madrid.
David Peman Ruíz, Zaragoza.
David Hernández Rodríguez, Alcorcón.
Diego Louzan Martínez, La Coruña.
Jordi Santana Pintado, Sant Feliu del Llobregat.
Juan José Bautista Posse, Cádiz.
Julián Nieto Andrés, Salamanca.
Sergio Chinchilla Llerena.

GANADORES CONCURSO Nº 3

F. Javier Gracia Sorigue	Viladecans
Francisco Javier Vidal Molina	Alicante
Amparo Martín Sáiz	Santander
Toño Rabanera Muro	Arnedo
David Millán López	Algeciras
Antonio César Pascual Plazas	Lorca
Javier González Sancho	Madrid
Javier Vales Alonso	Vigo
Jaume Mitjans Badell	Villafranca del Penedés
Pablo López Herrero	Valladolid
Juan Carlos Blasco Sabater	Burriana
Iñaki Fernández Nicolás	Ibiza
Alberto Rubio Mesones	Zaragoza
Igor Atorrasagasti González	San Sebastian
Alejandro Rabadán Belenguer	Valencia
José Diego Sánchez Miranda	Marbella
Javier Jiménez Zaldivar	Zaragoza
Mikel Martín Borja	San Sebastian
José María Ruíz Fernández	Badalona
David Muñoz Mazas	Zaragoza
Juan José González Mena	Madrid
César de Los Ríos Felipe	Bilbao
Víctor Martín Covarrubias	Bilbao
Aitor Marco Martín	Bilbao
Raquel Camacho Gómez	Mataró
César Sánchez Barrera	Madrid
David Santos Gómez	Madrid
Pablo Rodríguez Novo	Vigo
Oscar Sánchez López	Alcorcón
Alberto Sánchez Regueiro	La Coruña



SOLUCIONES AL CONCURSO Nº 3

Aquí os ofrecemos la solución al último pasatiempo correspondiente al concurso Game Gear, que os ofrecimos en el número 16 de H.C. Esperamos que hayáis acertado y que la suerte os haya convertido en afortunados poseedores de la mega portátil de Sega. ¡Hasta la próxima!

Personaje	Juego
1. Robotnik	Sonic
2. Mickey Mouse	Fantasía
3. Teniente Ripley	Alien III
4. Mobo y Robo	Bonanza Bros
5. John Connor	Terminator
6. Pedro y Pablo	The Flinstones



CONSIGUE UNA **MOUNTAIN BIKE CONOR** DE 18 MARCHAS O UN SUPERMARCHOSO **SONY MEGABASS**

MUCHA MARCHA

Con sólo rellenar esta encuesta y enviarla al Apartado de Correos nº 14 - 08940 Cornellá, antes del 19 de Marzo.
Cuéntanos toda la verdad y nada más que la verdad: incluso si no tienes consola, tu cupón entrará en concurso. Sortearemos ante notario **10 bicicletas y 15 radiocassettes**, el 26 de Marzo de 1993.
En los 5 días posteriores al sorteo se comunicará directamente a los ganadores.

Nombre y apellidos .... Edad .... Teléfono ....
Dirección .... Provincia .... C.P. ....
¿Qué consola/s tienes? (citar por orden de antigüedad) 1ª: .... 2ª: .... 3ª: ....
¿Cuántos juegos tienes por consola? ....

1. ¿Cómo has conseguido tu/s consola/s?
- Me la regalaron mis padres ☐
- Me la compré yo ☐
- Me la regalaron otros familiares o amigos ☐
- Otros .... ☐

2. ¿Cuál es la consola que te gustaría comprar? (señala sólo una).
- GAMEBOY ☐
- LINX ☐
- NES ☐
- SUPER NINTENDO ☐
- .... ☐
- GAME GEAR ☐
- TURBO GRAFX ☐
- MASTER SYSTEM ☐
- MEGA DRIVE ☐
- .... ☐

3. Puntúa del 1 al 5 los siguientes aspectos de las consolas portátiles.
(1= MALO, 2= REGULAR, 3= BUENO, 4= MUY BUENO, 5= EXCELENTE).
- El precio (___)
- La cantidad de juegos disponibles (___)
- El color de la pantalla (___)
- La duración de las pilas (___)
- Que la tengan mis amigos (___)
- El tamaño de la consola (___)
- El sonido (___)
- Que la puedas llevar a cualquier parte (___)
- La calidad de los juegos (___)

4. Puntúa ahora del 1 al 5 los siguientes aspectos de las consolas domésticas.
- El precio (___)
- La cantidad de juegos disponibles (___)
- La calidad de los gráficos (___)
- El sonido (___)
- Que la tengan mis amigos (___)
- La tecnología de la consola (___)
- Los accesorios disponibles (___)
- La calidad de los juegos (___)

5. En función de lo que conoces y te han dicho, ¿cuál de éstas crees que es mejor?
- Mega Drive ☐
- Super Nintendo ☐

6. ¿Y de estas dos?
- Game Gear ☐
- GameBoy ☐

7. ¿Cuál es mejor de estas otras dos consolas?
- Nes ☐
- Master System ☐

8. Si posees cartuchos, ¿quién y en qué circunstancias te los compran normalmente?
- Mis padres cuando se lo pido ☐
- Mis padres en ocasiones especiales (Navidad, buenas notas) ☐
- Yo con el dinero que voy ahorrando ☐
- Otros .... ☐

9. ¿Dónde compras o te compran normalmente tus cartuchos de videojuegos?
- En Grandes Almacenes ☐
- En Hipermercados ☐
- Por correo ☐
- En jugueterías ☐
- Otros .... ☐

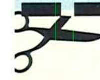
10. Puntúa del 1 al 4 los siguientes aspectos que más valoras de los cartuchos.
(1= NO IMPORTA, 2= IMPORTA POCO, 3= IMPORTANTE, 4= FUNDAMENTAL)
- Los gráficos (___)
- El sonido (___)
- Su dificultad (___)
- Su jugabilidad (___)
- El precio (___)
- Que sean adaptaciones de máquinas recreativas (___)
- Que provengan de películas (___)
- Que vengan de dibujos animados (___)
- Que tengan los textos traducidos al castellano (___)

11. ¿Con qué frecuencia y cuántas horas sueles jugar con los videojuegos?
- Todos los días ☐ (___) horas
- De 3 a 5 días ☐ (___) horas
- Sólo los fines de semana ☐ (___) horas
- Mis padres me limitan el tiempo de juego ☐ (___) horas

12. Puntúa del 1 al 5 los siguientes accesorios de videoconsolas.
- Menacer (___)
- Mario Paint (___)
- Light Boy (___)
- Nintendo Scope (___)
- Mega CD (___)
- Batería recargable (___)
- Power Base Converter (___)
- Control Pad por infrarojos (___)

13. Puntúa del 1 al 5 los tipos de juegos que prefieres.
- Arcade (___)
- Deportivos (___)
- De rol (___)
- De lucha (___)
- De habilidad (___)
- Plataformas (___)
- Otros .... (___)

14. ¿Qué puntuación darías del 1 al 5 a los siguientes anuncios de consolas aparecidos en T.V. estas Navidades?
- Mega Drive - Indiana Jones (___)
- Mega Drive - Atleta (___)
- Mega Drive - Sonic (___)
- Mega Drive - Fórmula 1 (___)
- Super Nintendo (___)
- Super Nintendo - Super Pack Street Fighter II (___)
- Nintendo Scope (___)
- GameBoy (___)
- Game Gear (___)
- Nes (___)
- Otros .... (___)



Encuesta realizada por **Publienvío S.A.** Departamento de Estudios de Mercado, y totalmente ajena al grupo Hobby Press.
(La participación en este Concurso implica la aceptación de las Bases.)

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos ... la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
ADDAMS FAMILY	GAME BOY	12,15
ADDAMS FAMILY	SUPER NINTENDO	16
ADVENTURES OF LOLO 2	NINTENDO	2
AFTERBURNER	MASTER SYSTEM II	1,4
AFTERBURNER II	MEGADRIVE	1, 2, 9
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MASTER SYSTEM II	8
ALISIA DRAGOON	MEGADRIVE	14
ALTERED BEAST	MEGADRIVE	2
ARNOLD PALMER TOUR. GOLF	MEGADRIVE	1, 3, 7, 11,15
ASTERIX	MASTER SYSTEM II	11, 12, 16
BAD DUDES	NINTENDO	1, 10
BART VS THE SPACE MUTANTS	NINTENDO	7
BART VS.THE SPACE MUTANTS	MEGADRIVE	15
BATMAN	NINTENDO	17
BATMAN	GAME BOY	1
BATTLETOADS	GAME BOY	14
BATTLETOADS	NINTENDO	17
BLAZING LAZERS	TURBO GRAFX	11
BLUE SHADOW	NINTENDO	16
BOMBER MAN	TURBO GRAFX	17
BOMBER RAID	MASTER SYSTEM II	1
BONANZA BROTHERS	MASTER SYSTEM II	8
BOULDER DASH	GAME BOY	17
BUBBLE BOBBLE	NINTENDO	1, 5
BUBBLE BOBBLE	GAME BOY	3, 6
BUBBLE BOBBLE	MASTER SYSTEM II	9 10, 14
BUGS BUNNY	GAME BOY	2, 4, 16
BURAI FIGHTER	NINTENDO	5
BURAI FIGHTER DE LUXE	GAME BOY	2, 9
BUSTER DOUGLAS BOXING	MEGADRIVE	9, 9
CAPTAIN PLANET	NINTENDO	13
CAPTAIN SKYHAWK	NINTENDO	3, 11
CARMEN SAN DIEGO	MEGADRIVE	12
CASTELVANIA II: SIMON'S QUEST	NINTENDO	3
CASTLE OF ILLUSION	MASTER SYSTEM II	16
CASTLEVANIA	GAME BOY	5, 10, 11
CASTLEVANIA II	NINTENDO	12
CYBERBALL	MEGADRIVE	2, 3
CHASE H.Q.	GAME BOY	4
CHOPLIFTER	MASTER SYSTEM II	1, 17
CHOPLIFTER II	GAME BOY	4, 8
DEAD ANGLE	MASTER SYSTEM II	9
DECAPATTACK	MEGADRIVE	10, 11
DESAFIO TOTAL	NINTENDO	3
DEVILS CRUSH	TURBO GRAFX	10, 13
DICK TRACY	NINTENDO	3
DYNABLASTER	GAME BOY	5
DOUBLE DRAGON	MASTER SYSTEM II	1
DOUBLE DRAGON II	NINTENDO	1, 3
DRAGON CRISTAL	GAME GEAR	5
DRAGON SPIRIT	TURBO GRAFX	16
DRAGON'S LAIR	SUPER NINTENDO	17
DUCK TALES	NINTENDO	1, 5
EA HOCKEY	MEGADRIVE	4, 6
ENDURO RACER	MASTER SYSTEM II	1
F-1 RACE	GAME BOY	12
F-ZERO	SUPER NINTEN	14
FACTORY PANIC	GAME GEAR	12
FANTASIA	MEGADRIVE	4, 15
FINAL FIGHT	SUPER NINTENDO	17
FLINSTONES,THE	MASTER SYSTEM II	13
FORGOTTEN WORLDS	MEGADRIVE	1
GAIN GROUND	MEGADRIVE	2, 13
GARGOYLE'S QUEST	GAME BOY	1, 4, 6, 7, 12
GAUNTLET	MASTER SYSTEM II	4
GAUNTLET II	NINTENDO	11
GHOSTBUSTERS	MEGADRIVE	1
GHOSTBUSTERS	MASTER SYSTEM II	6, 7
GHOSTS AND GOBLINS	NINTENDO	17
GHOULS'N GHOSTS	MASTER SYSTEM II	14
GHOULS'N GHOSTS	MEGADRIVE	1, 8
GOAL!	NINTENDO	2
GODZILLA	GAME BOY	15, 17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GOLDEN AXE	MASTER SYSTEM II	1
GOLDEN AXE	MEGADRIVE	3, 4, 6
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE	9, 12, 16
GOLF	GAME BOY	2, 3
GP MONACO	MEGADRIVE	1
GREMLINS 2	NINTENDO	3, 14
GUERRILLA WAR	NINTENDO	11
GYNOUG	MEGADRIVE	10, 17
HANG-ON	MASTER SYSTEM II	6
HELLFIRE	MEGADRIVE	13
HUNT FOR RED OCTOBER, THE	GAME BOY	6, 11
IKARI WARRIORS	NINTENDO	2, 4
IRONSWORD	NINTENDO	8
ISOLATED WARRIOR	NINTENDO	4
J.J AND JEFF	TURBO GRAFX	16
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NINTENDO	10, 17
JAMES POND	MEGADRIVE	3
JOHN MADDEN AMER. FOOTBALL	MEGADRIVE	3, 11
KLAX	MEGADRIVE	12
LAST BATTLE	MEGADRIVE	4
LEGEND OF ZELDA,THE	NINTENDO	16
LITTLE NEMO:DREAM MASTER	NINTENDO	10
LOW G MAN	NINTENDO	12, 15
MEGAMAN	GAME BOY	9
MEGA MAN 2	NINTENDO	3, 9
MEGAMAN 3	NINTENDO	14, 17
MEGAMAN: DR.WILLY REVENGE	GAME BOY	8, 10, 15
METROID	NINTENDO	15, 6, 4
MICKEY MOUSE	GAME BOY	15
MICKEY MOUSE	GAME GEAR	3
MICKEY M. CASTLE OF ILLUSION	MEGADRIVE	1
MIGHT & MAGIC	MEGADRIVE	5
MISSION IMPOSSIBLE	NINTENDO	13
MOONWALKER	MEGADRIVE	1, 8, 16
NEMESIS	GAME BOY	2, 8, 9
NEMESIS 2	GAME BOY	14
NINJA GAIDEN	GAME GEAR	11
NINJA SPIRIT	TURBO GRAFX	13
NINTENDO WORLD CUP	GAME BOY	17
OUT RUN	GAME GEAR	6, 10
OUT RUN	MEGADRIVE	7, 8
P.O.W.	NINTENDO	12
PACMANIA	MASTER SYSTEM II	7
PANZA KICK BOXING	TURBO GRAFX	17
PC KID II BONKS REVENGE	TURBO GRAFX	9
PIN-BOT	NINTENDO	7
PIPE DREAM	GAME BOY	1,7
PIT-FIGHTER	MEGADRIVE	14
POPULOUS	MASTER SYSTEM II	5, 6, 7
POWER BLADE	NINTENDO	8
PREDATOR II	MEGADRIVE	15
PROBOTECTOR	NINTENDO	1
PUNCH-OUT	NINTENDO	3, 4
QUACKSHOT	MEGADRIVE	7
R-TYPE	GAME BOY	14
R-TYPE	MASTER SYSTEM II	2, 9
RAD RACER	NINTENDO	1
RAINBOW ISLAND	NINTENDO	8, 15
REGRESO AL FUTURO II	MASTER SYSTEM II	10
REVENGE OF SHINOBI, THE	MEGADRIVE	1
RIVAL TURF	SUPER NINTENDO	17
ROAD RASH	MEGADRIVE	7, 15
ROBOCOD	MEGADRIVE	8
ROBOCOD:JAMES POND II	MEGADRIVE	10
ROBOCOP	NINTENDO	3, 5, 6, 9
ROBOCOP II	GAME BOY	8
ROLLING THUNDER II	MEGADRIVE	17
SALAMANDER	NINTENDO	9
SHADOW DANCER	MEGADRIVE	1
SHADOW OF THE BEAST	MASTER SYSTEM II	15, 17
SHADOW WARRIORS	GAME BOY	17
SHINOBI	MASTER SYSTEM II	1, 17
SIMPSONS, THE	NINTENDO	9, 10

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SMASH TV	SUPER NINTENDO	13, 17
SNAKE RATTLE 'N' ROLL	NINTENDO	7
SNOW BROS JR.	GAME BOY	14
SOLAR JETMAN	NINTENDO	1, 6, 7, 7
SOLOMON'S KEY	NINTENDO	1
SONIC	MEGADRIVE	2, 6, 8, 10, 11
SONIC	MASTER SYSTEM II	5, 10, 16
SONIC	GAME GEAR	13, 15
SONIC 2	MEGADRIVE	17
SPACE HARRIER	GAME GEAR	7
SPACE HARRIER	TURBO GRAFX	12
SPIDER-MAN	NINTENDO	4
SPIDER-MAN	MASTER SYSTEM II	5
SPLATTER HOUSE	TURBO GRAFX	10
STAR WARS	NINTENDO	14
STREET FIGHTER II	SUPER NINTENDO	16
STREETS OF RAGE	MEGADRIVE	15
STRIDER	MASTER SYSTEM II	6
SUPER GHOST'N GHOULS	SUPER NINTEN	14
SUPER HANG-ON	MEGADRIVE	2
SUPER MARIO 3	NINTENDO	9, 11, 12, 13, 15
SUPER MARIO BROS	NINTENDO	6, 10
SUPER MARIO LAND	GAME BOY	5, 7, 9, 10, 16
SUPER MARIO WORLD	SUPER NINTENDO	13, 15, 16, 17
SUPER MONACO G.P.	MEGADRIVE	5, 7
SUPER MONACO G.P. 2	GAME GEAR	17
SUPER PROBOTECTOR	SUPER NINTENDO	15
SUPER R-TYPE	SUPER NINTENDO	11, 13
SUPER SOCCER	SUPER NINTENDO	15
SUPER SPY HUNTER	NINTENDO	14

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
T.M.H.T.	GAME BOY	1
TAZ-MANIA	MEGADRIVE	14, 16
TEAM USA BASKETBALL	MEGADRIVE	16
TENNIS ACE	MASTER SYSTEM II	2, 4
TERMINATOR 2	GAME BOY	8, 12
TETRIS	GAME BOY	3
THUNDER FORCE II	MEGADRIVE	2
THUNDERFORCE III	MEGADRIVE	6, 12
THUNDER FORCE IV	MEGADRIVE	17
TORTUGAS NINJA	NINTENDO	4
TORTUGAS NINJA	GAME BOY	7, 12, 13
TORTUGAS NINJA IV	SUPER NINTENDO	17
TRACK AND FIELD II	NINTENDO	3
TRANSBOT	MASTER SYSTEM II	3
TRUXTON	MEGADRIVE	1, 17
TURRICAN	MEGADRIVE	7, 9
VIGILANTE	MASTER SYSTEM II	8, 11
W.W.F	NINTENDO	13
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO	MEGADRIVE	17
WHO FRAMMEND ROGER...	GAME BOY	14
WIMBLEDON TENNIS	GAME GEAR	16
WIZARDS AND WARRIORS II	GAME BOY	17
WONDER BOY	GAME GEAR	3, 10
WONDER BOY III	MASTER SYSTEM II	3, 4, 6
WOND. BOY:THE DRAGON'S...	MASTER SYSTEM II	15
WORLD CUP	GAME BOY	3, 13
WORLD CUP	NINTENDO	5, 9
WORLD WRESTLING	NINTENDO	8
WWF SUPERSTARS	GAME BOY	6
ZAXXON 3-D	MASTER SYSTEM II	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h., o bien enviad el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

MAPA Y SOLUCION DE:	CONSOLA	Nº HC
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	MASTER SYSTEM II	10
BART SIMPSON ESCAPE FROM C. DEADLY	GAME BOY	9
BATMAN	NINTENDO	1
BLOOWOUT	NINTENDO	13
BONANZA BROS	MEGADRIVE	12
BUGS BUNNY	NINTENDO	13
CASTLE OF ILLUSION	GAME GEAR	6
CASTLEVANIA ADVENTURE,THE	GAME BOY	12
CHIP'N DALE	NINTENDO	10
CHUCK ROCK	MASTER SYSTEM II	16
FLINTSTONES,THE	NINTENDO	15
GOLDEN AXE	MASTER SYSTEM II	2
LUCKY DIME CAPER, STARRING DONALD	MASTER SYSTEM II	13
MEGA MAN	NINTENDO	8
MISSION: IMPOSSIBLE	NINTENDO	11
QUAK SHOT	MEGADRIVE	8
SHINOBI	GAME GEAR	11
SONIC	MASTER SYSTEM II	3, 4
SPIDERMAN	MEGADRIVE	9
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SUPER NINTENDO	17
SUPER MARIO 3	NINTENDO	3, 4, 5
TERMINATOR	MEGADRIVE	14
TERMINATOR II	GAME BOY	14
WORLD OF ILLUSION	MEGADRIVE	17

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!







¡Saludos, queridos consolegas! Es posible que alguno de vosotros esté algo enfadado conmigo, porque hace tiempo que mandó una carta y todavía no le he contestado. Pero es que no os podéis hacer a la idea de la cantidad de ellas que recibo para cada número, así que no tengo más remedio que elegir unas cuantas y contestar a las dudas más interesantes. Ya, ya sé que es una pena, pero ya sabéis que Yen siempre está dispuesto a contestaros. Así que escribirme a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos. Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.

La reina de las consolas

Hola Yen, ¿cómo te va? Ante todo, felicitarte por tu espacio dentro de la revista. Te diré que soy el afortunado poseedor de una Neo-Geo, que está alucinado con las cosas que esta máquina es capaz de hacer. Acabo de terminarme el Sengoku, y te escribo para que me des tu sabio consejo sobre cuál ha de ser mi próximo juego. 1- ¿Cuál es más espectacular: Last Resort, Andro Dunos o View Point? 2- En cuanto a buenos gráficos y espectacularidad, ¿cuál prefieres: Burning Fight, Mutation Nation o Robo Army? 3-¿Cuál crees que aprovecha mejor las cualidades técnicas de la consola: Fatal Fury o Art Of Fighting? 4-¿Qué aspectos positivos destacarías del Trash Rally? 5-Por último: ¿la Neo-Geo puede conectarse de algún modo a un monitor de ordenador? Si es así, ¿la definición de sonido e imagen varía algo con respecto a un televisor normal? Espero que puedas contestarme a todas las preguntas, gracias.

Christian Usandizaga Iparraguirre (Madrid)

Resalto eso de que eres el afortunado poseedor de una Neo-Geo, a mi entender es la mejor consola de todas.

1-Sin dudarlo, yo diría el View Point, que supera todo lo creado hasta la fecha para la maravilla de SNK. Con una música increible y una jugabilidad de las de antes de la guerra, yo correría hasta donde fuera por conseguirlo.

2-Robo Army es el más espectacular, pero también el más soso. Burning Fight sería tu mejor elección.

3-Fatal Fury es bueno, pero no tanto como el Art Of Fighting. Sus 102 megas de potencia le convierten en un auténtico peso pesado.

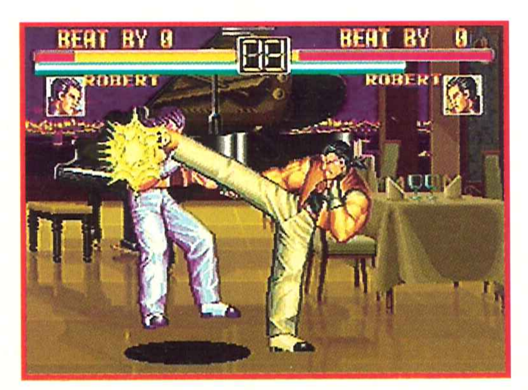
4-A pesar de no tener unos gráficos muy boyantes, es uno de mis favoritos.

Lástima que tenga tan pocos circuitos teniendo en cuenta su precio.

5-La podrás conectar si el monitor en cuestión tiene una salida de euroconector. La calidad de la imagen y el sonido serán proporcionales a las prestaciones del monitor.

P.D. Lamento no poder ponerte unas pantallas del View Point, ya que el juego ha salido sólo para los salones recreativos.





Más breve imposible

Algún lugar del mundo a 32-25-2529. Muy buenas, Yen. Yo no voy a agobiarte con 500 preguntas como hacen algunos, yo sólo tengo una. ¿Ha salido o va a salir alguna aventura gráfica para Mega Drive próximamente? Gracias.

P.D: ¡Ah!, se me olvidaba mi nombre. Soy *Gay-Man.*

Me alegro de conocerte, Gay-Man. Por la fecha, veo que mandaste la carta hace una eternidad, y seguro que quieres verla contestada cuanto antes. Por lo que me voy a dejar de rollos e historias, e iré al grano. Saldrán no sólo una,.sino muchas aventuras gráficas de Lucasfilm y Sierra, pero para el Mega CD. Monkey Island, Leisure Larry y Willy Beamish están en camino. Además, ya ha salido al mercado japonés el Rise Of The Dragon, y en breve hará lo mismo en Estados Unidos. Pero paciencia, ya llegará a España.

Puro Game Boy

Hola Yen. Tengo una Game Boy y me llamo Mikel. Me gustaría que me respondieras a las siguientes preguntas: 1-¿Me puedes decir algún juego de Game Boy que sea del tipo del Street Fighter II? 2-¿Me puedes decir de qué se trata y la puntuación de los siguientes juegos: Megaman II, Dragons lair, Star Wars, Pimball, Super R.C Pro Am, The Simpsons yTurtles?
Mikel Ruiz Albo (Bilbao)

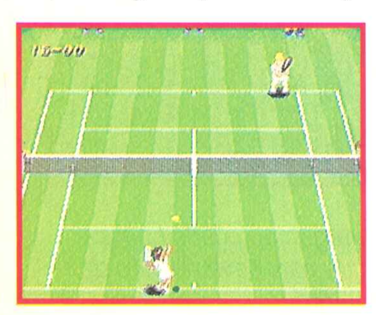
1- *Lo más parecido que puedes encontrar, es el Fighting Simulator de Culture Brain, aunque el juego no es nada del otro mundo.*
2- *Megaman II: Capcom continúa con éxito las aventuras del pequeño hombre biónico en un juego más que recomendable.*
Puntuación: 90 %.
Dragons Lair: Muy bonito, pero también muy difícil. No es de mis favoritos. Puntuación: 65 %.
Star Wars: Una versión en miniatura del juego de NES. Puntuación: 85 %.
Pinball: Supongo que te refieres al Pinball'66 Revenge Of The Gator. Si es así, corre a por él. Puntuación: 91%
Super RC Pro AM: Un excelente juego de coches. Puntuación: 90 %.
The Simpsons: Simplemente divertido. Puntuación: 80 %.
Tortugas Ninja: La primera parte era buena. Puntuación: 79 %. La segunda es mejor. Puntuación: 92 %.

Doctor, doctor

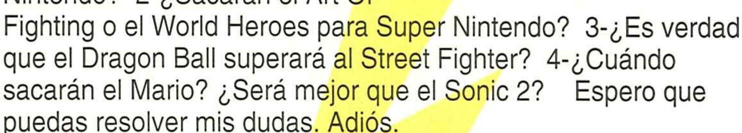
Hola Yen, ¿cómo estás? Tengo la Super Nintendo y me gustaría que me sacaras de dudas. Corren rumores de que hay un aparato que se llama The Game Doctor y sirve para grabar juegos de las consolas. ¿Es cierto? Muchas gracias por todo Yen. *Sergio Boix García del Río (Alicante)*



Ese aparato existe bajo una infinidad de nombres: Game Doctor, Super Magicom, etc... Sirve para pasar los juegos de consola a discos de 3'5, para después cargarlo en un aparato de las mismas características. Al principio eran de sólo 8 megas , pero ya se han adaptado hasta los 16 megas de potencia. No te recomendaria que lo compraras, ya que son ilegales y sólo los puedes encontrar en el mercado extranjero con un reembolso mínimo de 50.000 ptas.

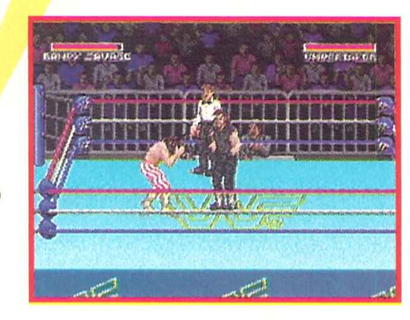


El arte de la lucha



Hola Yen, ¿qué tal? Quisiera hacerte unas preguntillas: 1-¿Cuándo van a sacar la segunda parte del juego de pressing catch para Super Nintendo? 2-¿Sacarán el Art Of Fighting o el World Heroes para Super Nintendo? 3-¿Es verdad que el Dragon Ball superará al Street Fighter? 4-¿Cuándo sacarán el Mario? ¿Será mejor que el Sonic 2? Espero que puedas resolver mis dudas. Adiós.
Miquel Badia Corbera (Barcelona)

1-*Según algunos rumores, Acclaim está pensando en sacar a finales de año la segunda parte de WWf con nada más y nada menos que con 16 megas de potencia.*
Ojala esta sana costumbre de los 16 no se acabe nunca.
2- *Parece que sí, que Takara tiene los derechos y va a producir el Art Of Fighting para la grande de Nintendo. Lástima que sobre el World Heroes no vaya a correr la misma suerte por el momento.*
3-*Esta respuesta es fácil.Te remito al súper-especial sobre este tema que contiene la revista.*
4-*¿Qué será, será?*



Pal versus NTSC

Hola Yen: Soy un Megadrivero, y quería preguntarte unas dudas: 1- ¿Han sacado o van a sacar la versión del Fatal Fury para la Mega Drive? 2- Tengo un cartucho de Sega Génesis, es el Two Crude Dudes; pero he oído que estos cartuchos no son compatibles con la Mega ¿Es cierto? 3- ¿Cuánto costará el Street Fighter II para la Mega Drive? Un saludo y muchas gracias.
Abraham Calderón (Almería)

1- *Lo sacará Takara y tendrá 12 megas.*
2- *El tema es bastante más complicado de lo que crees. Desde hace un año aproximadamente, empezaron a aparecer cartuchos especialmente protegidos para funcionar en las consolas japonesas y americanas, NTSC, y no hacerlo en las europeas, en formato PAL. El primero en incluirlo fue el Monaco GP 2, y le siguieron un gran número de títulos. El tuyo es una de las pocas excepciones que salieron al mercado. Por si acaso, te recomiendo que compres la versión europea a partir de ahora, con lo que no podrás llevarte ninguna desagradable sorpresa.*
3- *La pregunta de siempre y la respuesta de siempre: 16 megas. Stop. Abril.Stop. Precio sin determinar. Stop.*





Por fin, por fin

Hola Yen, ¿cómo lo llevas? Verás, tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas, ¿Podrías resolvérmelas? 1- ¿Va a salir el Hook en Super Nes? ¿Cuándo? 2- Me gustaría que me recomendaras un juego bueno, que no sea el Street Fighter II. 3- ¿Hay algún truquillo para el Super Castlevania IV? Gracias tio, hasta la próxima.

Alejandro Caos (Madrid)



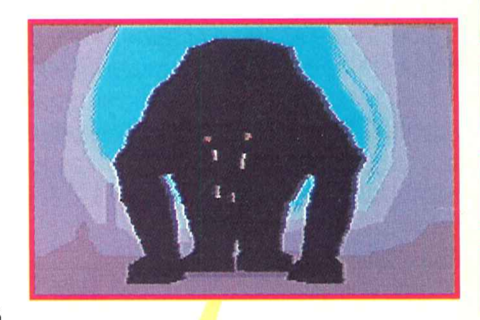


1- Ha salido bajo el sello de Sony/ Imagesoft en los USA hace ya algún tiempo. Pero se desconoce quién se atreverá a traerlo a Europa.

2- Por fín, por fín !Aleluya! Después de meses y meses contestando cartas sobre el juego de Capcom, me preguntan otra cosa... Dejando las emociones a un lado, te recomiendo el Super Mario Kart o el Super Parodius.

3- En la escalera-puente que hay antes de la cámara de Drácula, te dejas caer y al aterrizar podrás recoger un montón de items extras.

Kaneda y las consolas



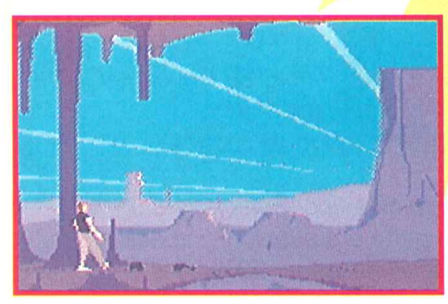
Buenas Yen. Tengo unas cuantas preguntillas para ti. ¿Preparado? 1- ¿Saldrá el Knights Of The Round para la Super Nintendo? ¿Para cuándo? ¿Qué tal estará? 2- ¿Saldrá algún juego de Akira para esta consola? 3- ¿ Qué tal está el Another World? 4-.¿Por fin, cual será la fecha de lanzamiento de Dragon Ball Z para Super Nintendo? Gracias tío, y contéstame pronto ¿Vale?

Carlos Reballera (Madrid)

1- Supongo que Capcom lo sacará este año, o como mucho el que viene. De todas formas, no ha habido ninguna noticia de que salga a corto plazo.

2- No. Lo más parecido que he podido ver es esa maravilla llamada Snatcher para la Turbo Duo. La última obra maestra de Konami es una explosiva mezcla de Blade Runner, Akira y las últimas tendencias del Anime japonés.

3- Lo podrás encontrar totalmente analizado y comentado por mi ¿amigo? The Elf en este mismo número.



4- ¿Todavia no has visto el reportaje? Sólo queda esperar que algún distribuidor con dos dedos de frente lo traiga a España.

Entre colores anda el juego

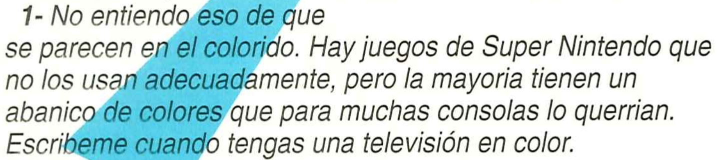
Hola Yen. Te voy a preguntar unas dudillas que tengo sobre la Mega Drive: 1- Sabemos que la paleta de colores de la Super, es mucho más amplia que la de Mega, pero, ¿por qué en los juegos no hay tanta diferencia de colorido? 2- ¿Cuántos colores tiene el Mega CD? ¿Cuántos puede poner en pantalla? Gracias.

Kilian Vila Carrasco (Barcelona)

Querido amigo daltónico:

1- No entiendo eso de que se parecen en el colorido. Hay juegos de Super Nintendo que no los usan adecuadamente, pero la mayoria tienen un abanico de colores que para muchas consolas lo querrian. Escribeme cuando tengas una televisión en color.

2- Es exacto a la Mega Drive. Se pueden mostrar hasta 64 colores simultáneamente. La pena es que casi nunca lo hagan y nos quedemos con las ganas.



Más no, por favor

Hola consolega. Te escribo para que me reveles estas dudas que tengo acerca del juego Street Fighter II. Contesta con sabiduría consolera: 1- El citado juego, según dices, saldrá sobre mayo. ¿Cuánto costará? 2- También he leído que es la versión Champion Edition. ¿Hay enemigos finales? 3- ¿La versión para esta consola va a tener tantas opciones como la de Super Nintendo?

Un consolega que no puso nombre.



1- No tengo ni la más remota idea.

2- Sí, los cuatro de siempre.

3- Las mismas.

Perdona que sea tan breve, pero es que las preguntas que me haces las he respondido en un montón de consultorios. Por favor, preguntad cosas nuevas, que no sean del Street Fighter, porque esto lleva camino de convertirse en un auténtico rollo patatero.

Problemas con Arnie

Hola Yen. Me llamo Angeles. Quisiera que me dijeras cómo acabar con Terminator cuantro entra en el bar Rease, ya que de ahí no paso. Es de la Master System. También quisiera que me aconsejaras algunos juegos buenos de la Master.

Gracias Yen.

Angeles Riesjos (Sevilla)

Para acabar con el Terminator en el bar, debes dispararle continuamente hasta que se caiga al suelo. Se levantará y tú le dispararás de nuevo. Así hasta que en la tercera o cuarta tanda, se ponga intermitente. Es en este momento cuando podrás pasar a través de él, y corriendo hacia la derecha acabarás la fase.

Como buenos, buenos, el Asterix, las dos aventuras de Sonic y el Super Kick Off.

Mi brazalete me lo robaron

Hola Yen. Tengo una Game Boy y una Super Nintendo, además de unas preguntas para ti: 1- ¿Van a sacar el Knights Of The Round para Super Nintendo? 2- ¿Para cuándo el Super Buster Bros, el Super Tiny Toons y el Drakken? 3- ¿Dónde está el brazalete de Super Ghouls'n Ghosts? Un saludo y adiós.

Mario Gómez Mainar (Zaragoza).

***1-** Capcom no ha dicho todavía si lo sacará para consola, pero no estaría mal una versión 16 megas, ¿verdad?*

***2-** El Super Buster Bros:, salir ya ha salido, pero en Europa tardará algo más. Yo creo que para la primavera disfrutaremos de este puro arcade. El resto, no te puedo decir.*

***3-** Para conseguirlo debes llegar al final del juego, con lo que una imagen de la princesa aparecerá para decirte que debes volver al principio. Allí podrás recuperar el brazalete, cuando vayas vestido con la armadura de oro y abras cualquier cofre.*





POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 594 35 30 y Fax (91) 594 39 86
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)
Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 5 A 8:30
CERRADO SÁBADO TARDE

COCONUT


SEGA MASTER SYSTEM-II

CONSOLA + PAD + ALEX KID = 9.900 PTAS.

Artículo	Precio
CONTROL PAD	1.590
CONTROL STICK	2.595
ALLIEN III	5.590
ARCADE SMASH HITS	5.590
ASTERIX	5.590
CHAMPIONS EUROPE (UEFA 92)	6.490
CHUCH ROCK	5.590
GOLDEN AXE	5.590
LEMMINGS	5.590
MASTER OF DARKNESS	5.590
MICKEY & DONALD	CONS.
NEW ZELAND STORY	5.590
OLIMPIC GOLD	6.490
PREDATOR 2	5.990
PRINCE OF PERSIA	5.590
RAMPART	5.590
SONIC 2	6.490
SMASH TV	5.590
SENNA SUPER MONACO G.P. II	5.990
SHADOW OF BEAST	6.490
SUPER KICK OFF	5.990
SIMPSONS	5.990
S.C.I.	5.590
TAZMANIA	5.590
TERMINATOR	5.590
TOM & JERRY	5.590
XENON 2	5.590


LYNX II

Artículo	Precio
LYNX I	CONS.
LYNX II	CONS.
ADAPTADOR RED 220 V.	2.300
BOLSA POUCH	2.900
KIT DE LIMPIEZA	1.490
AWEZOME GOLF	2.900
CHIP CHALLENGE	3.500
ELECTROCOP	3.500
GATES OF ZENDOCON	3.500
HYDRA	3.500
MS. PACMAN	3.500
ROBOSQUASH	3.500
BASKET BRAWL	5.400
BATMAN RETURNS	6.900
KUNGFOOD	5.400
NINJA GAIDEN	5.400
PINBALL JAM	5.400
SHADOW OF THE BEAST	5.400
SWITCH BLADE	5.400
STEEL TALONS	5.400
SUPERSKWEEK	5.400
TOKI	5.400
WARBIRDS	5.400


GAME GEAR

OFERTA 1: CONSOLA + 4 JUEGOS (TENNIS - FOOTBALL - COLLUMNS 2 - RALLY) 18.900 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + SONIC + ADAP. RED + 21.900 PTAS.

ADAPTADOR T.V. 12.900

Artículo	Precio
PERIFERICOS:	
CABLE GEAR TO GEAR	1.690
BOLSA SOFT CASE	1.990
MALETIN HAND CASE	2.390
MASTER GEAR CONVERTER	2.490
ADAPTADOR COCHE	1.490
LUPA	2.490
JUEGOS:	
ALIEN III	4.700
BATMAN THE RETURNS	4.700
CHUCK ROCK	4.700
INDIANA JONES	4.700
LEMMINGS	4.700
OLYMPIC GOLD	4.700
OUT RUN EUROPA	4.700
PRINCE OF PERSIA	4.700
PREDATOR 2	4.700
TAZMANIA	4.700
TERMINATOR	4.700
STREET OF RAGE	4.700
SUPER OFF ROAD	4.700
SENNA GP MONACO II	4.700
SONIC 2	4.900
SHINOBI 2	4.700
SIMPSON	4.700
SUPER SMASH TV	4.900
SPIDERMAN	4.500
WONDER BOY DRAGON TRAP	4.700
WIMBLEDON TENNIS	4.700



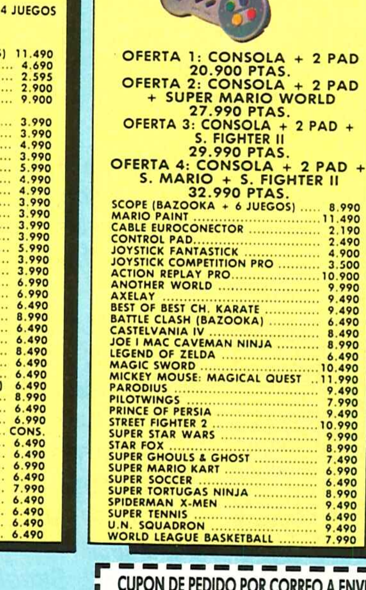
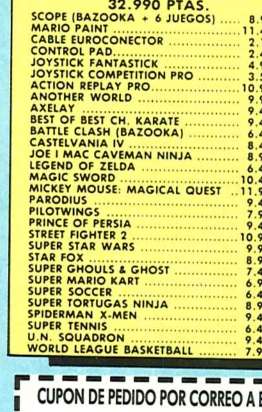

SEGA MEGADRIVE

OFERTA 1: CONSOLA + 2 PAD + SONIC 22.900 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + 4 JUEGOS 26.900 PTAS.

Artículo	Precio
PERIFERICOS	
MENACER (BAZOOKA + 6 JUEGOS)	11.490
MEGA STICK	4.690
CONTROL PAD	2.595
PAD COMPETITION PRO	2.900
PRO ACTION REPLAY	9.900
JUEGOS:	
ALTERED BEAST	3.990
DECAP ATTACK	3.990
FANTASIA	4.990
JEWEL MASTER	3.990
KID CAMALEON	5.990
MERCS	4.990
QUACKSHOT	4.990
REVENGE OF SHONOBI	3.990
SWORD OF SODAN	3.990
SPACE HARRIER II	3.990
S. THUNDERBLADE	3.990
TERMINATOR	5.990
WORLD CUP ITALIA 90	3.990
ZANY GOLF	3.990
ARIEL LA SIRENITA	6.990
ALIEN III	6.990
BATMAN RETURNS	6.490
CAPITAN AMERICA	8.990
CHAKAN	6.490
DOLPHIN	6.490
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	8.490
GRANDSLAM TENNIS	6.490
LEMMINGS	6.490
MIKEY & DONALD (W. OF ILLUSION)	6.490
POWER MONGER	8.990
ROAD RASH 2	6.490
ROLO	6.990
SIDE POCKET (BILLAR)	CONS.
SONIC 2	6.490
STREET OF RAGE 2	6.490
SHADOW OF THE BEAST 2	6.990
SUPER FANTASY ZONE	6.490
TWO CRUDE DUDES	7.990
TERMINATOR 2	6.490
THUNDER FORCE IV	6.490
WWF WRESTLEMANIA	6.490
WORLD CLASS LEADER BOARD	6.490

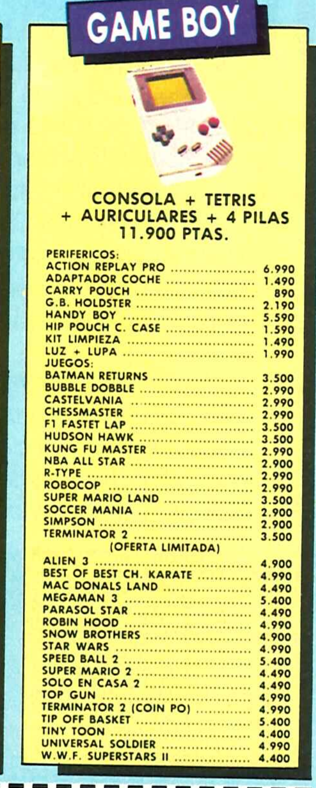
TIENDA COCONUT
C/. VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
• IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS



SUPER NINTENDO

OFERTA 1: CONSOLA + 2 PAD 20.900 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + SUPER MARIO WORLD 27.990 PTAS.
OFERTA 3: CONSOLA + 2 PAD + S. FIGHTER II 29.990 PTAS.
OFERTA 4: CONSOLA + 2 PAD + S. MARIO + S. FIGHTER II 32.990 PTAS.

Artículo	Precio
SCOPE (BAZOOKA + 6 JUEGOS)	8.990
MARIO PAINT	11.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
CONTROL PAD	2.490
JOYSTICK FANTASTICK	4.900
JOYSTICK COMPETITION PRO	3.500
ACTION REPLAY PRO	10.900
ANOTHER WORLD	9.990
AXELAY	9.490
BEST OF BEST CH. KARATE	9.490
BATTLE CLASH (BAZOOKA)	6.490
CASTELVANIA IV	8.490
JOE I MAC CAVEMAN NINJA	8.990
LEGEND OF ZELDA	6.490
MAGIC SWORD	10.490
MICKEY MOUSE: MAGICAL QUEST	11.990
PARODIUS	9.490
PILOTWINGS	7.990
PRINCE OF PERSIA	9.490
STREET FIGHTER 2	10.990
SUPER STAR WARS	9.990
STAR FOX	8.990
SUPER GHOULS & GHOST	7.490
SUPER MARIO KART	6.990
SUPER SOCCER	6.490
SUPER TORTUGAS NINJA	8.990
SPIDERMAN X-MEN	9.490
SUPER TENNIS	6.490
U.N. SQUADRON	9.490
WORLD LEAGUE BASKETBALL	7.990


GAME BOY

CONSOLA + TETRIS + AURICULARES + 4 PILAS 11.900 PTAS.

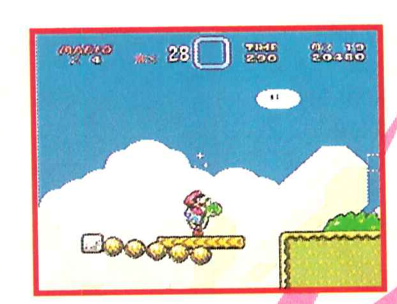
Artículo	Precio
PERIFERICOS:	
ACTION REPLAY PRO	6.990
ADAPTADOR COCHE	1.490
CARRY POUCH	890
G.B. HOLDSTER	2.190
HANDY BOY	5.590
HIP POUCH C. CASE	1.590
KIT LIMPIEZA	1.490
LUZ + LUPA	1.990
JUEGOS:	
BATMAN RETURNS	3.500
BUBBLE DOBBLE	2.990
CASTELVANIA	2.990
CHESSMASTER	2.990
F1 FASTET LAP	3.500
HUDSON HAWK	3.500
KUNG FU MASTER	2.990
NBA ALL STAR	2.900
R-TYPE	2.990
ROBOCOP	2.990
SUPER MARIO LAND	3.500
SOCCER MANIA	2.900
SIMPSON	2.900
TERMINATOR 2	3.500
(OFERTA LIMITADA)	
ALIEN 3	4.900
BEST OF BEST CH. KARATE	4.990
MAC DONALS LAND	4.490
MEGAMAN 3	5.400
PARASOL STAR	4.490
ROBIN HOOD	4.990
SNOW BROTHERS	4.900
STAR WARS	4.990
SPEED BALL 2	5.400
SUPER MARIO 2	4.490
SOLO EN CASA 2	4.490
TOP GUN	4.990
TERMINATOR 2 (COIN PO)	4.990
TIP OFF BASKET	5.400
TINY TOON	4.400
UNIVERSAL SOLDIER	4.990
W.W.F. SUPERSTARS II	4.400

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT. C/VELARDE, 8. 28004 MADRID
NOMBRE/APELLIDOS ______
DIRECCION ______
PROVINCIA ______ LOCALIDAD ______
TELEFONO ______ C. P. ______
MODELO CONSOLA ______
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ CONTRA REEMBOLSO

TITULOS	PRECIO
Gastos de envio	300
TOTAL	

TELÉFONO ROJO

El mundo de Mario



Querido Yen: soy un consolero de trece años y tengo una Super Nes. También tengo unas dudas que me gustaría resolver: 1- ¿En el juego Super Mario World, en el valle de Bowser 2, hay alguna llave? Si es así, ¿dónde está y dónde me lleva? 2- En el castillo final, ¿hay sólo una entrada -Front Door-? ¿Cómo puedo llegar a la otra entrada? 3- ¿Cuándo saldrá Bubsy The Bobcat? 4- ¿Qué juego me recomiendas: -Bubsy The Bobcat -Super Stars Wars -Fatal Fury? Gracias Yen, estoy seguro de que me resolverás estas dudas. Hasta la próxima, un saludo.

Iker Diego (Guipúzcoa)

1- *Toda esa zona está plagada de puertas y llaves secretas que tendrás que descubrir por ti mismo.*

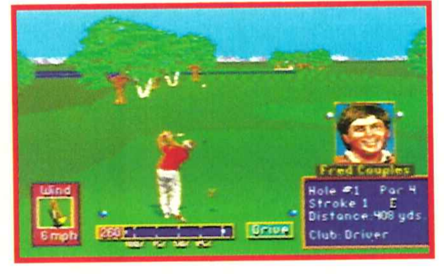


2- *La puerta trasera del castillo de Bowser es fácilmente accesible desde la fortaleza secreta. Para alcanzarla, tienes que encontrar la llave secreta que está en la cueva. Tán solo te daré una pista: necesitarás la capa para llegar a ella.*

3- *Ni chirripitifláutica idea.*

4- *Por supuesto, Super Star Wars*

¿Llegará el Wonderboy?



Hola Yen: ante todo quisiera felicitarte por tus buenos y sabios consejos. Tengo una Mega Drive, con la que me lo paso "pipa". ¿Son ciertos los rumores de que va a salir James Bond? También me gustaría saber si va a salir el Street Fighter II y si será el normal o el Champion Edition.

El mes pasado leí en Game Master que saldrá una versión de las Tortugas Ninja. ¿Cómo se llamará? Por último, ¿me podrías aconsejar tres juegos para la Mega Drive? *Victor Maluenda (Barcelona)*

Gracias por tus felicitaciones. Pero recuerda que sois vosotros los que hacéis posible esta sección escribiendo. Todo el mérito es vuestro.

1- *Los rumores son ciertos. Domark ha pasado las aventuras del agente más popular de la pantalla a un juego de Mega Drive, que según las primera críticas no parece ser ninguna maravilla.*



2- *Será la versión Champion Edition y esta siendo programada por la misma Capcom, aunque éstos desmienten todos los rumores sobre la aparición de Guile y sus muchachos en Sega.*

3- *Lo podrás ver en este número, revisado por la experta y genial mano de Némesis.*

4- *Sonic 2, Streets Of Rage 2 y PGA Tour 2 (Vivan las secuelas).*

El proyecto de Atari



Hola Yen. Tengo unas dudas para ti: 1- ¿Qué tal está el Wonder Boy para Master? 2- ¿Puedes darme tu nota de los siguientes juegos de Mega Drive: -Buck Rogers -Fantasy Zone -James Pond 1 -Ecco -European Club Soccer -688 Attack Sub. 3- ¿Cuál es el mejor: Action Replay o Game Genie? Dime sus pros y sus contras. 4- ¿Cuántos bits tienen la Lynx y la Turbo Express? 5- ¿Sabes algo más de la Jaguar? 6-Dime algún truco para el Wonder Boy de Master? Gracias y hasta otra !Sayonara!



Xavier Roldós (Girona)

1- *Es uno de los primeros que salieron para ella, y sigue siendo de los mejores. Muy recomendable.*

2- *Buck Rogers: 69 % Fantasy Zone: 83 % James Pond 1:73 % Ecco: 74 % European Club Soccer: 65 % 688 Attack Sub: 59 %*

3- *El mejor de todos es el Action Replay Pro, ya que no te es necesario recurrir a códigos de revistas. Simplemente los puedes sacar tú con el mismo aparato.*

4- *Las dos tienen mitad 8, mitad 16.*

5- *Es el cuento de nunca acabar. Lo más seguro es que termine siendo un proyecto inacabado que nunca verá la luz. Pero ojalá me equivoque.*

6- *Aprieta el botón B y Start, y podrás elegir la fase en la quieras comenzar el juego.*



CENTRO MAIL

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE

MADRID



Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA



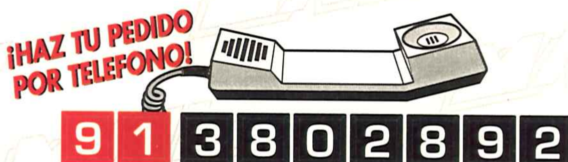
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 413 63 10
10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDO DE LUNES A SABADOS
ABRIMOS SABADOS TARDE

ZARAGOZA



Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 Planta alta Tel: 21 82 71

SALAMANCA





Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

2X1

ELIGE UN JUEGO MARCADO CON 2X1 Y LLEVATE OTRO DEL MISMO PRECIO COMPLETAMENTE GRATIS

- 2X1 ABRAMS BATTLE TANK — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 ALEX KID IN E.C. — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 ALIEN STORM — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 ALISIA DRAGON — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 COLUMNS — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 GYNOUG — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 HARD DRIVING — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 HERZOGZWEI — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 KLAX — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 LAST BATTLE — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 MERCS — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 MISTIC DEFENDER — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 OUT RUN — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 CYBERBALL — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 DICK TRACY — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 ESWAT — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 FATAL REWIND — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 GALAXY FORCE II — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 GHOSTBUSTERS — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 GOLDEN AXE II — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 TURBO OUT RUN — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 WONDER BOY III — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 ZERWING — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 ASSAULT CITY — M. SYSTEM - 4990
- 2X1 BONANZA BROS — M. SYSTEM - 4990
- 2X1 PUT & PUTTER — M. SYSTEM - 4990
- 2X1 SHINOBI — M. SYSTEM - 4990
- 2X1 WORLD SOCCER — M. SYSTEM - 4990
- 2X1 PAPER BOY — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 RAMBO III — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 SPIDERMAN — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 STRIDER — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 TOE JAM AND EARL — MEGADRIVE - 6990
- 2X1 G-LOC — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 GAUNTLET — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 GHOULSN GHOST — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 HEROES OF THE LANCE — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 IMPOSSIBLE MISION — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 KLAX — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 MERCS — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 MS PACMAN — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 ALIEN STORM — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 CHASE HQ — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 CHESS — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 CYBER SHINOBI — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 DICK TRACY — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 DOUBLE DRAGON — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 ESWAT — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 W. CUP ITALIA 90 — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 W. CLASS LEADER BOARD — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 AIR RESCUE — M. SYSTEM - 6990
- 2X1 POPULOUS — M. SYSTEM - 6990
- 2X1 SAGAIA — M. SYSTEM - 6990
- 2X1 SHADOW OF THE BEAST — M. SYSTEM - 6990
- 2X1 WIMBLEDON — M. SYSTEM - 6990
- 2X1 AX BATTLER — GAME GEAR - 5190
- 2X1 OUT RUN — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 PAPER BOY — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 RAMBO III — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 SHADOW DANCER — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 SPEEDBALL — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 STRIDER — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 TENNIS ACE — M. SYSTEM - 5990
- 2X1 CHESSMASTER — GAME GEAR - 5190
- 2X1 FANTASY ZONE — GAME GEAR - 5190
- 2X1 HALLEY WARS — GAME GEAR - 5190
- 2X1 PENGO — GAME GEAR - 5190
- 2X1 PUT & PUTTER — GAME GEAR - 5190
- 2X1 SOLITARI POKER — GAME GEAR - 5190
- 2X1 SPACE HARRIER — GAME GEAR - 5190
- 2X1 WOODYPOP — GAME GEAR - 5190

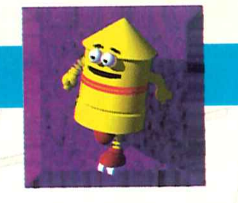
COMPLEMENTOS

- CAJA 6 PINES SONIC 2 - 1195
- 6 PILAS SEGA - 695
- GAME GEAR CARRY ALL - 2490
- GAME GEAR HARD CASE - 2390
- CAMISETAS - 1195

Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	





¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIANO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO





MEGADRIVE +4 JUEGOS +2 CONTROLPAD **27.490**



MEGADRIVE +CONTROLPAD +SONIC **22.490**

MEGADRIVE +CONTROLPAD **18.990**



CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROLPAD **13.490**



PLUS: CON ALEX KID + CONTROLPAD + PISTOLA + OPERATION WOLF **15.990**

BASIC: CON ALEX KID + CONTROLPAD **9.490**



ORDENADOR COMMODORE AMIGA 600 **54.900**

A-600 HD 74900

OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV 37900

CON EL PODRAS HACER DE TODO

JUGAR · DIBUJAR · MUSICA · VIDEO · IMPRIMIR · COMUNICACIONES

CREACION Y FANTASIA 5000

KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) 5000

MEGADRIVE · MASTER SYSTEM · MEGADRIVE

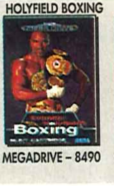
AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



Juego	Precio
CHUCK ROCK	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ALIENS III	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE - 6990
SUPER SMASH TV	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
EMPIRE OF STEEL	MEGADRIVE - 8990









Juego	Precio
TERMINATOR 2	MEGADRIVE - 6990
SPLATTER HOUSE II	MEGADRIVE - 6990
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM - 5990
HOLYFIELD BOXING	MEGADRIVE - 8490
NFL FOOTBALL	MEGADRIVE - 8490
BULLS US LAKERS	MEGADRIVE - 8990
SONIC 2	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990
TAZMANIA	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN	MEGADRIVE - 6990
TALMIT'S ADVENTURE	MEGADRIVE - 6990










Juego	Precio
LEMMING	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
SONIC	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
WRESTLEMANIA (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 6990
TERMINATOR	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
ROAD RUSH II	MEGADRIVE - 6990
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
TOM AND JERRY	M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
LA SIRENITA	MEGADRIVE - 6990











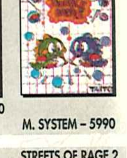
Juego	Precio
MICKEY & DONALD	MEGADRIVE - 6990
TEAM USA	MEGADRIVE - 8990
RISKY WOODS	MEGADRIVE - 6990
GREEN DOG	MEGADRIVE - 6990
GALAHAD	MEGADRIVE - 7990
TALESPIN (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
KID CHAMALEON	MEGADRIVE - 7490
JOE MONTANA	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
DRAGON FURY	MEGADRIVE - 8990









Juego	Precio
DOLPHIN	MEGADRIVE - 6990
KICK OFF	M. SYSTEM - 6490
UEFA 92 (NOVEDAD)	M. SYSTEM - 6990
CORPORATION	MEGADRIVE - 7990
WONDER BOY	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
SUPER FANTASY ZONE (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990
GRANDSLAM (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6490
CHAKAN (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990
SIDE POCKET	MEGADRIVE - 6490
BUBBLE BUBBLE	M. SYSTEM - 5990












Juego	Precio
LHX ATTACK CHOPPER	MEGADRIVE - 7990
PACMANIA	M. SYSTEM - 6990
INDIANA JONES	M. SYSTEM - 6990
DONALD DUCK	M. SYSTEM - 5590
ROLLING THUNDER II (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE	MEGADRIVE - 6990
HOME ALONE (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
TWO CRUE DUDES	MEGADRIVE - 6490
HOCKEY	MEGADRIVE - 8490
STREETS OF RAGE 2 (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990



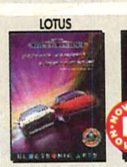









Juego	Precio
THUNDER FORCE IV	MEGADRIVE - 6990
INDIANA JONES III	MEGADRIVE - 6990
QUACK SHOT	MEGADRIVE - 6990
MASTER OF DARKNESS	M. SYSTEM - 5990
SENNA	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590
TOKI	MEGADRIVE - 6990
WONDER BOY MONST. W.	MEGADRIVE - 8990
ROAD RASH	MEGADRIVE - 8490
AQUATIC GAMES	MEGADRIVE - 8990
BATMAN RETURNS (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990









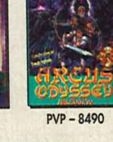



Juego	Precio
LOTUS	MEGADRIVE - 6990
EX-MUTANS (NOVEDAD)	MEGADRIVE - 6990
SHINOBI III (NOVEDAD)	PROXIMAMENTE
M. LEMIEUX HOCKEY	MEGADRIVE - 6990
D.R. BASKETBALL	MEGADRIVE - 6990
OLYMPIC GOLD	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
XENON II	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 5990
PRINCE OF PERSIA	M. SYSTEM - 5990
JAMES POND II	MEGADRIVE - 8490











Juego	Precio
BEAST II	MEGADRIVE - 6990
PHANTASY STAR II	PVP - 8490
PHANTASY STAR III	PVP - 9900
SWORD OF VERMILION	PVP - 8490
WARRIOR OF ROME	PVP - 8490
ARCUS ODISSEY	PVP - 8490
KING'S BOUNTY	PVP - 7490
RINGS OF POWER	PVP - 8490
DONDE ESTA C.D.S.S	PVP - 7990
C.D.S. EN EL TIEMPO	PVP - 8990





¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL



- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- ¡NUEVO! CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL SEVILLA — DOS HERMANAS ¡PROXIMA APERTURA!



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! 91 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM



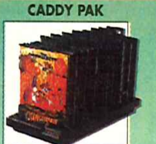
ACTION CHAIR — MEGADRIVE - 19900; MASTER SYSTEM - 19900



POWER BASE CONVERTER — MEGADRIVE - 6490



SOFT PAK — MEGADRIVE - 1695; MASTER SYSTEM - 1695



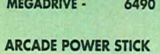
CADDY PAK — MEGADRIVE - 1295; MASTER SYSTEM - 1295



PRO 1 — MEGADRIVE - 3875



CONTROL PAD — MEGADRIVE - 2595; MASTER SYSTEM - 2595




ARCADE POWER STICK — MEGADRIVE - 7900

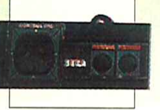



DOS MANDOS A DISTANCIA — MEGADRIVE - 5990; MASTER SYSTEM - 5990



MEGASTICK — MEGADRIVE - 4690

CABLES PROLONGADORES — MEGADRIVE - 790

CONTROL PAD — MASTER SYSTEM - 1590



LIGHT PHASER — MASTER SYSTEM - 5990



CONTROL STICK — MASTER SYSTEM - 2590



MENACER + 6 juegos — MEGADRIVE - 11900



STRIKER — MEGADRIVE - 3995

GAME GEAR




BASIC — 18990



PLUS — ADAP. CORRIENTE — 22490

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

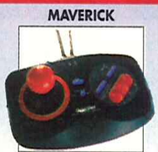
Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
Aerial Assault	5190	Lemmings	5190	Smash Tv	5190
Alien Syndrome	5190	Mickey Mouse	5190	Sonic	5190
Aliens III	5190	Ninja Gaiden	4590	Sonic 2	5490
Batman Returns	5190	Olympic Gold	5190	Spiderman	4590
Chakan	5190	Out run	5190	Street of Rage	5190
Chuck Rock	5190	Out Run Europa	5190	Super Kick Off	5490
Devilish	5190	Pac Man	4590	Super Monaco 2	5190
G-Loc	5190	Pato Donald	5190	Super Monaco G.P.	5190
George Foreman Boxing	5190	Prince of Persia	5190	Super Off Road Racer	5190
Holyfield Boxing	5190	Psychic World	4590	Tazmania	5190
Indiana Jones	5190	Senna´s Super Monaco GP	5190	Terminator	5190
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	W.C. Leaderboard	5190
Klax	5190	Shinobi II	5190	Wimbledon Tennis	5190
La Sirenita	5190	Simpsons	5190	Wonderboy	4590
		Slider	5190	Wonderboy II	5190

SEGA JOYSTICKS Nintendo





INTRUDER — MASTER SYSTEM - 4990; MEGADRIVE - 4990; NINTENDO - 4990



MAVERICK — MASTER SYSTEM - 2290; MEGADRIVE - 2690; NINTENDO - 2290




AVIATOR — MASTER SYSTEM - 5990; MEGADRIVE - 5990; NINTENDO - 5990



PYTHON — MASTER SYSTEM - 1795; MEGADRIVE - 2395; NINTENDO - 1795



TELEMACH 2000 — MASTER SYSTEM - 6900; MEGADRIVE - 6900; NINTENDO - 6900; SUPER NINT. - 6900

PERIFERICOS GAME GEAR



SINTONIZADOR TV - 13900






MASTER GEAR CONVERTER - 2490

WIDE GEAR - 2490



FUENTE ALIMENTACION - 2190

GEAR TO GEAR - 1990



CARGADOR BATERIAS - 7990




BATER. RECARGABLES - 8990



MALETIN ATTACHE - 3795



PLAY AND CARRY - 3195

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS EXCEPTO OFERTAS

Título	Precio	Título	Precio
Ace of Ace	5990	Out Run Europa	6990
Aerial Assault	5590	Predator II	6990
After Burner	5990	R-type	5990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Ramparts	5990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Rastan	5590
Altered Beast	5590	Scramble Spirits	5590
Back to the Future II	5990	Shooting Gallery	4990
Battle Out Run	5590	Slap Shot	5590
Bomber Raid	5590	Space Gun (Pistola)	5990
Choplifter	4990	Submarine Attack	5990
Dead Angle	5590	Summer Games	4990
Double Dragon	5590	Tennis Ace	5590
Double Hawk	5590	Trivial Pursuit	6990
Fire & Forget II	6990	Vigilante	5590
Galaxy Force	5990	Wanted (Pistola)	4990
Gauntlet	6990	Wonder Boy	4990
Golden Axe	5990	Wonder Boy III	5590
Golfmania	6590	Xenon II	5990
Heavyweight Champ	5990		
Line of Fire	6590		
Los Picapiedras	5990		
Marble Madness	5990		
Moon Walker	5990		

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Título	Precio	Título	Precio
Afterburner II	6990	Ms.Pacman	5990
Arch Rival	6990	NHL 93 (Hockey)	7990
Atomic Runner	6490	Ninja Gaiden	6490
Back to the Future III	8990	Pacmania	6990
Bio Hazard Battle	6990	PGA Golf	8490
Buck Rogers	8490	Pit Fighter	8990
Desert Strike	8990	Rastan Saga II	6490
Devilish	7990	S.League Baseball	6990
F-22 Interceptor	7990	Side Pocket	6490
Ferrari F1	7990	Simpsons-Krusty Fun House	6990
G-Lock	6490	Speed Ball II	7990
Gynoug	6990	Street Smart	7490
Hardball	7490	Super Volleyball	5490
James Bond	6990	Task Force Harrier	6990
Joe Montana Futbol	6990	Thunderforce II	6990
Joe Montana Futbol II	7990	Truxton	6990
Jordan vs Bird	8490	Crue Ball	7990
Madden 93	6990	Warrior of Rome II	10990
		World Class Leaderboard	6990

OFERTAS MEGADRIVE - 3990

Arnold Palmer Golf	Super Real Basket
Space Harrier II	Super Thunderblade
Super Hang on	World Cup Italia 90

KIT DE LIMPIEZA NAKI



Consola	Precio
GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIVE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975



DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

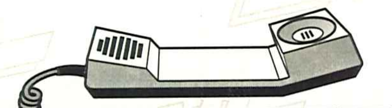
TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE ....

☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¿Cámara o descuento?	TOTAL
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO	GASTOS ENVIO		250
	TOTAL		



MAIL VxC

VENTA POR CORREO

91 380 28 92

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900

SUPER NINTENDO SCOPE - 8990

SCOPE POUCH - 5995

NOVEDAD — SUPER MARIO PAINT- 11990

ANGLER- 3995

NOVEDAD — PAD transparente- 3390

MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ANOTHER WORLD- 10490

ADDAMS FAMILY -	9490	LEMMINGS -	9900	SUPER MARIO WORLD -	7990
CHESS MASTER -	8990	PAPER BOY -	8490	SUPER PROBOTECTOR -	8990
DARIUS TWIN -	9900	POPULOUS -	9990	SUPER R-TYPE -	6990
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	RIVAL TURF -	9900	SUPER SMASH TV -	8990
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	ROBOCOP III -	9490	SUPER SOCCER -	6990
F ZERO -	6990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	SUPER TENNIS -	6990
F1 EXHAUT HEAT -	10990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990	TOP GEAR -	9900
HYPER ZONE -	7900	SUPER CASTELVANIA IV -	9490	TORTUGAS IV -	9990
KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER KICK OFF -	9900		






BARTS NIGHTMARE- 9990 · BATTLE CLASH- 6990 · BLAZING SKIES- 9490 · DRAGONS LAIR- 9990

FINAL FIGHT- 9990 · JOE & MAC- 9990 · MAGIC SWORD- 10990 · MICKEY MOUSE- 12490





PRINCE OF PERSIA- 9990 · SPIDERMAN/XMEN- 9990 · STAR WARS- 10490 · STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA)

SUPER G. & GHOST- 8990 · SUPER MARIO KART- 8490 · SUPER PARODIUS-9990 · TERMINATOR 2- 10490

U.N. SQUADRON- 9990 · WORLD LEAGUE BASKET- 8490 · WWF- 9490 · ZELDA- 7990

• EXCEPTO OFERTAS

GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY



GAMEBOY + TETRIS **11.900**

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND **13.990**





ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895




CARRY CASE- 1.995 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295







PRO POUCH- 1.995 · BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395



BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.550 · ADAPTADOR COCHE- 1.595 · MASTER PAK- 9.900







HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 890 · HANDY POWER KIT- 8.790 · HIP POUCH- 1.690 · LOGIC 3 CARRY- 2.190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY









SPIDERMAN 2	BART VS JUGGERNAUTS	TRACK AND FIELD	WWF SUPERSTARS 2	MARIO & YOSHI	ALIEN 3	DOUBLE DRAGON 3
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 3890	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
BEST OF THE BEST	BLUES BROTHERS	DARKMAN	HUDSON HAWK	TORTUGAS NINJA II	ADDAMS FAMILY	KRUSTY FUN HOUSE
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5390	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
LEMMINGS	MC DONALD LAND	GEOR. FOREMAN BOXING	XENON 2	PARASOL STARS	ROBIN HOOD	SPEEDBALL 2
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490
SNOW BROTHERS	STAR WAR	WWF	SUPER KICH OFF	BATTLETOADS	POPEYE II	TERMINATOR 2
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
TINY TOONS	TERMINATOR 2	UNIVERSAL SOLDIER	THE SIMPSONS	PHANTOM MISSION	SUPER MARIO LAND II	MEGA MAN II
P.V.P. - 4490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 3890











DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

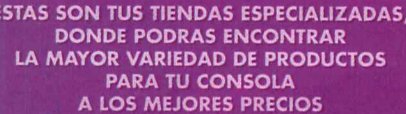
MAS CARTUCHOS GAME BOY

Adventure Island	4900	Mega man	3890
Amazing Penguin	3900	Mickey Mouse	5390
Asteroid	4990	Missile comand	4990
Batman	4900	Motocross Maniac	4190
Bill Eliot´s Nascar	4400	NBA 2	5400
Blades of Steel	4490	Nemesis	4490
Bomb Jack	4490	Nemesis 2	5490
Bugs Bunny	3890	Ninja Gaiden	4400
Burai Figter de Luxe	4190	Pac-Man	4490
Castelian	4990	Paperboy	4900
Castelvania II	4490	Prince of Persia	4400
Chase HQ	4900	Probotector	4490
Dig-Dug	4990	Robocop 2	4990
Double Dribble	4400	Snaky Snakes	5390
Dr. Franken	4490	Solomon´s Club	4190
Dragon´s Lair	4490	Star Treck	4990
Duck Tales	4490	Super Hunch Back	4990
Elevetor Action	4900	Super Mario Land	3890
Fortified Zone	4900	Tip Off	5400
Gauntlet II	5400	Tom and Jerry	5390
Ghostbuster II	4990	Top Gun	4990
Gremlins 2	4900	Track Meet	4990
Hook	4990	Turrican	4490
In your Face Basket	3900	Turtles	4490
Kirby´s Drcam Land	3890	Wizard & Warriors	3890
Klaxx	3900	World circuit	4900
Kwirk	4190	World Cup	3890

OFERTAS GAME BOY

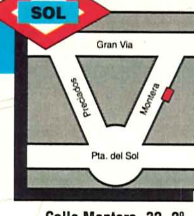
Alleway	2990
Boulder Dash	2595
Boxxle	2990
Bubble Bobble	2990
Castelvania Adventure	2990
Choplifter 2	2990
Dr. Mario	2990
Dynablaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Golf	2990
Jordan vs Bird	2990
Kung Fu Master	2595
Marble Madness	2990
Megaman World	2990
Navy Seals	2990
NBA	2995
Paperboy 2	2990
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R Type	2595
Robocop	2990
Solar Striker	2990
Spiderman	2595
Super R.C.Pro Am	2595
Tennis	2990
The Chessmaster	2990
The Hunt for Red October	2990

• EXCEPTO OFERTAS





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE



Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79





Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 413 63 10
10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDO DE LUNES A SABADOS



Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Planta Alta)
Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE

SALAMANCA
¡NUEVO! CENTRO

Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81





ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS



PEDIDOS POR TELEFONO
91 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

Nintendo

NINTENDO + 1 MANDO **9.890**

NINTENDO + 2 MANDOS **10.580**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **13.780**

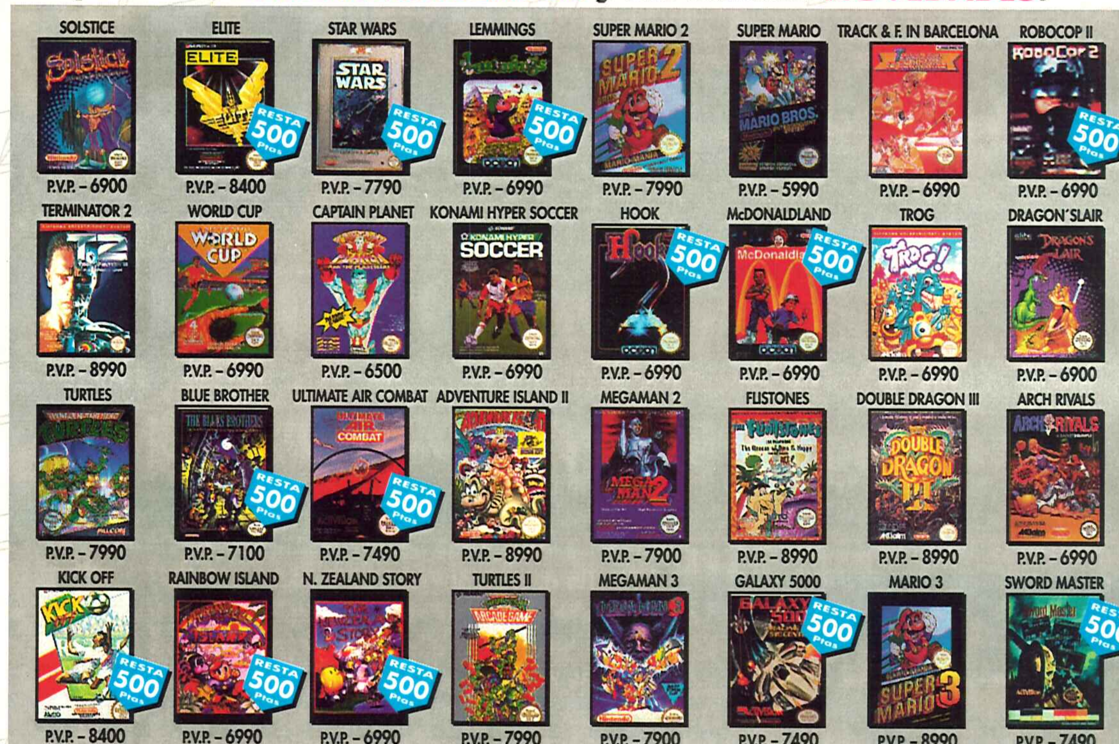
ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER **19.435**

SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP **24.480**

Título	Precio	Título	Precio
A Boy and his Blob	5500	Road Fighter	6500
Addams Family	6990	Robocop	6500
Arch Rivals	6990	Shadow Warrior	6500
Battletoads	8990	Shadow Warrior II	7990
Bionic Comando	6990	Silent Service	6500
Black Manta	7100	Simo's Quest	6500
Blades or Steel	6500	Smash TV	7400
Blue Shadow	6900	Solomons Key	5600
Capitán Planeta	6990	Solstice	6900
Castelian	6600	Street Gans	7400
City Conection	5600	Super Mario	5990
Crack Out	6500	Super Mario 2	7990
Chip & Dale	7990	Super Mario 3	8990
Dr. Mario	6500	Super Spy Hunter	7990
Dyna Blater	7100	Super Turrican	7950
El Imperio contraataca	7790	Talespin	8990
Goal	6990	Tennis	3900
Golf	3900	The Hunt for Red October	7100
Goonies 2	6500	The Legend of Zelda	7250
Gradius	5500	The Simpson 2	8990
Guerrilla War	6990	Tom & Jerry	7990
Ice Hockey	3900	Top Gun	6500
Ikari Warriors	6500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Joe & Mac	8990	Total Recall	6900
Maniac Mansion	9990	Track & Field 2	6500
Metal Gear	6600	Trog	6990
Metroid	7100	Turbo Racing	7250
Mighty Bomb Jack	5600	Uforia	7400
New Ghostbusters II	6500	Word Champ	7990
Norte y Sur	7500	Zelda 2	7990
Panic Restaurant	8990	Advantage joystick	6990
Paper Boy 2	7400	Alargador Cable	1995
Power Blade	7900	Controllers	3900
Pro Wrestling	5500	Four Scores	5900
RC Pro Am	5500	Organizador de Juegos	1195
Road Blaster	7400	Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

¡Busca los SUPERDESCUENTOS y las últimas NOVEDADES!





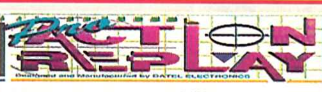


TE HARA LLEGAR AL FINAL

6.500

PARA NINTENDO NES





MEGADRIVE - 11495 | GAME BOY - 7495
SUPER NINTENDO - 10995 | NINTENDO NES - 7495

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

TURBOGRAFX



NEC
CONSOLA 16 BIT.
13.900

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS- 17.900

Consultar títulos disponibles

ATARI LYNX



Accesorio	Precio
Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletín Lynx	3900
Visor Solar	1200

Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
A.P.B.	4900	Hockey	4900	Slime World	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Super Sweek	4900
Batman	5400	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
Blockout	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Blue Lightning	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
Cristal Mine	4900	Rampage	4900	Xenophobe	4900
Checkered Flag	4900	Ramparts	4900	Xybots	4900
Chip's Challenge	4900	Roadblasters	4900	Zarlor Mercenary	4900
Electrocop	4900	Robo-Squash	4900	**NOVEDADES**	
Gates of Zendocon	4900	Rygar	4900	Basket Braul	5400
Gauntlet III	5400	S.T.U.N. Runner	4900	Kung Food	5400
Hard Drivin's	4900	Scrapyard Dog	4900	Shadow of the Beast	5400



DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío:



PORTUGAL - 750 pts
RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

¡No olvides el descuento!

TITULOS PEDIDOS	PRECIO		TOTAL
GASTOS ENVIO			250
TOTAL			

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!
CD ROM MEGADRIVE, NEC TURBO GRAFX,
ATARI-LYNX, ¡Visítanos!
NEO GEO, (se cambian cartuchos)
JUEGOS PC
Venta por correo

C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 28 21 46



Móstoles

KING GAMES
(Video-Club Javierre)
ALQUILER, CAMBIO Y VENTA
NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS
AHORA TAMBIEN NEO GEO
C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12
Móstoles (Madrid)



VALE DESCUENTO

CENTROS MAIL: Madrid: C/ Sta. María de la Cabeza,1 y C/ Montera, 32.
Barcelona : C/ Pau Claris, 106. **Zaragoza:** Centro Independencia Local 100 B2

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en el centro MAIL de C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid. Tlf: 380 28 92

Nueva dirección:
CENTRO MAIL en
Salamanca: C/ Toro,84

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

MAIL VXC
VENTA POR CORREO



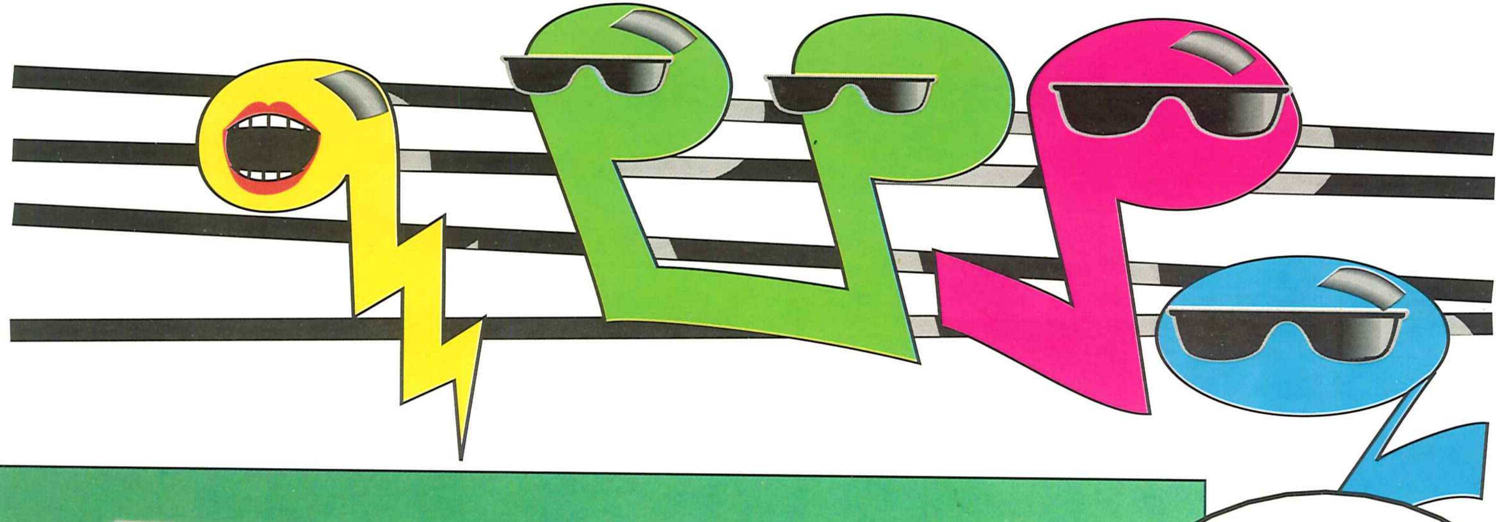
ESTE MES TE PROPONEMOS:

☐ MEGADRIVE................................**T-2 ARCADE GAME**..................P.V.P. ~~6.990~~ -- **5.990** Ptas.
☐ NINTENDO..**LEMMINGS**............................P.V.P. ~~6.990~~ -- **5.990** Ptas
☐ SEGA MASTER SYSTEM................**MICKEY MOUSE II**...................P.V.P. ~~5.990~~ -- **4.990** Ptas.
☐ GAME BOY ....**MC DONALDLAND**..................P.V.P. ~~4.990~~ -- **4.290** Ptas.
☐ GAME GEAR..**ALIEN 3**..............................P.V.P. ~~5.190~~ -- **4.390** Ptas.
☐ SUPER NINTENDO.......................**SUPER STAR WARS**.................P.V.P. ~~10.990~~-- **9.490** Ptas.

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Localidad.. Provincia.................................
Teléfono.. Código Postal.........................
Nº de cliente.. Cliente nuevo.........................

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 3.900 ptas.!

GRATIS AL SUSCRIBIRTE

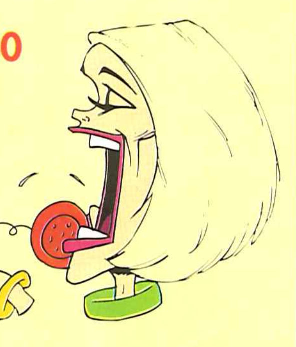
CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España y caduca el 31 de Marzo de 1993 o hasta fin de existencias.





POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18





VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS™
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo
el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45